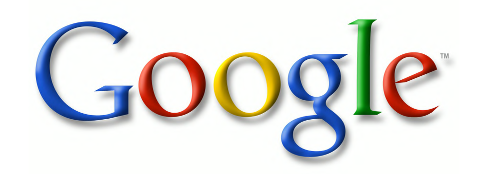
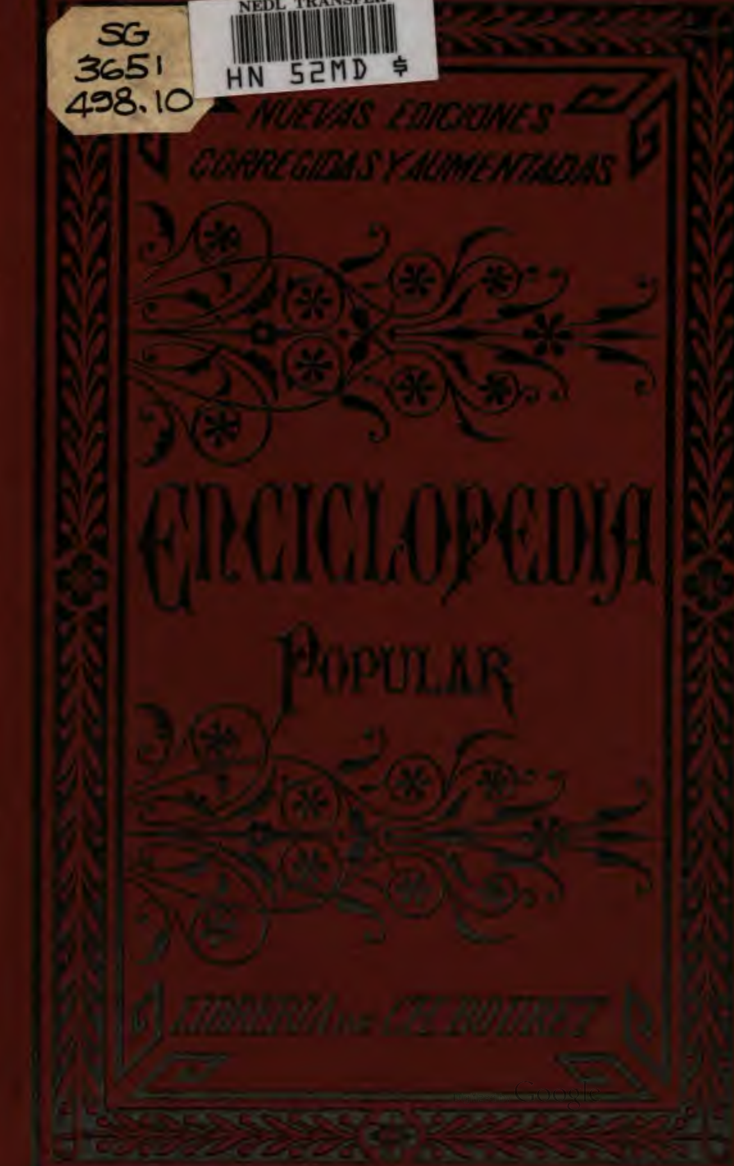



NUEVAS EDICIONES
CORREGIDAS Y AUMENTADAS
ENCICLOPEDIA
POPULAR

NUEVO MANUAL

DE JUEGOS

PARÍS. — Librería é Imprenta de Ch. BOURET.

NUEVO MANUAL

DE JUEGOS

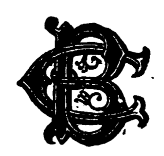
CORREGIDO Y CONSIDERABLEMENTE AUMENTADO

POR

KARL KRESPEL

DIRECTOR DE RECREOS QUE HA SIDO EN VARIAS CORTES

Con grabados intercalados en el texto.



LIBRERÍA DE CH. BOURET

PARÍS | MÉJICO

23, RUE VISCONTI, 23 | 14, CINCO DE MAYO, 14

1887

ADVERTENCIA.

En las anteriores ediciones, este libro contenía sólo la parte relativa á juegos de cartas y de habilidad, que constituyen ahora la primera sección. Esa la hemos corregido, aumentándola además con dos entretenimientos muy famosos, el baccarat propiamente dicho y el camino de hierro. Así dispondrá el lector de datos completos sobre los juegos más usados y que más apasionan á las gentes.

Pero en sociedad se necesita algo más que el naipe para pasar agradablemente el tiempo. De ahí las adiciones que ha recibido este volumen, entre las cuales señalaremos la manera de representar en la sombra diversos animales, la diversión de los fantoches, los

recreos matemáticos, la interpretación de los sueños, y la buenaventura explicada por las líneas de la mano.

Mi larga experiencia en estas materias me ha permitido dar al antiguo manual de juegos el desarrollo que ahora toma, sin invadir el campo de la magia blanca ni el de la física ó química recreativas.

KARL KRESPEL.

NUEVO MANUAL
DE JUEGOS.

SECCIÓN PRIMERA.
JUEGOS DIVERSOS.

EL AJEDREZ.

El *Ajedrez* se juega entre dos personas sobre un tablero cuadrado dividido en sesenta y cuatro casillas, alternativamente blancas y negras, que ocupan el cuadro á razón de ocho por cada lado. Este tablero se coloca entre los jugadores de modo que cada cual tenga á su derecha la casilla blanca en que terminan dos de sus ángulos.

Las piezas ó *trebejos* del *Ajedrez* son treinta y dos, diez y seis blancas é igual número negras, de las cuales ocho son grandes y ocho pequeñas. Éstas, todas semejantes en su forma, se llaman *peones* y se colocan en la segunda fila del tablero;

las grandes consisten: 1°. en dos *torres*, que se colocan en las casillas de los ángulos de la primera fila, una á la derecha y otra á la izquierda; 2°. dos *caballos*, que se ponen junto á las torres; 3°. dos *alfiles*, que se sitúan al lado de los cabellos; 4°. un *rey* y una *reina* que quedan en el centro, de manera que la reina negra esté sobre la casilla del propio color, y la blanca sobre la blanca.

Distínguense en el tablero dos especies de casillas contiguas una á otra; las unas tienen un costado común, y se las denomina *contiguas de primera especie;* las otras sólo tienen de común un ángulo, y se las llama *contiguas de segunda especie.*

Los peones adelantan siguiendo la línea de las casillas perpendicular á la base del tablero, marchando hacia el juego del contrario y penetrando en él, pero sin poder retroceder jamás.

La primera vez que se mueve un peón se le pueden hacer adelantar una ó dos casillas; después únicamente puede adelantar una casilla de cada vez.

Si una de las piezas del contrario está situada en una casilla contigua de la segunda especie á la ocupada por el peón, y contigua de la primer especie á la que el peón podría pasar en la jugada siguiente, entonces el peón puede coger la pieza, lo que se hace quitándola de encima del tablero y colocando el peón en el lugar que ocupaba: este movimiento es una jugada. Toca en seguida su vez al contrario, debiendo advertirse que en el

Ajedrez no se hacen como en las damas tantas jugadas seguidas cuantas piezas pueden cogerse. Tampoco se está obligado á *comer* como en aquel juego.

Si un peón blanco adelanta en el primer movimiento dos casillas, y un peón negro está bastante adelantado para poder tomar el peón blanco en el caso de que sólo hubiera adelantado una casilla, el peón negro puede comerle, lo que se llama *coger al vuelo*. Este peón negro debe colocarse, no sobre la casilla en que estaba el blanco, sino en aquella en que se hubiera situado no adelantando más que un paso.

Por último, si este peón llega á alcanzar la base del tablero donde están situadas las piezas del contrario, se convierte en reina ú otra pieza mayor (excepto el rey), á voluntad del jugador á quien pertenezca, y tiene por lo que resta de partida el valor y prerrogativas de la pieza que representa.

Las torres siguen las casillas perpendiculares á la base ó paralelas á esta misma base. Adelantan una, dos, tres casillas, de modo que una torre situada en una casilla cualquiera, puede de una vez pasar de un extremo á otro de las bases del tablero, con tal que no haya en su dirección piezas que obstruyan el camino. Si en éste se encuentra una pieza de su mismo color, no puede pasar por encima; pero si la pieza es del contrario, la come y se pone en su lugar. Lo mismo sucede con las otras piezas mayores, que matan la del contrario

que hallan al paso, y se colocan en el sitio que ocupaban.

Situado el caballo en una casilla cualquiera, que denominaremos B, cierto número de casillas, por lo menos dos, cuatro lo más, son contiguas de primera especie, y varias otras, lo menos dos, lo más ocho, contiguas de segunda especie á las anteriores. El caballo puede ir con sólo un movimiento, desde su casilla B, á una de las contiguas de segunda especie que mejor le plazca ; de modo que marchará siempre de blanco á negro, ó viceversa, y se podrá jugar de dos hasta ocho maneras, con la condición de que esté ocupada la casilla en que se quiere colocar.

El movimiento de los alfiles difiere del de las torres en que estas últimas siguen las líneas compuestas por casillas alternativamente blancas y negras contiguas de primera especie, y los alfiles, por el contrario, siguen la línea formada por casillas del mismo color y contiguas de la segunda especie. Así es, que de dos alfiles que hay en cada juego, uno de ellos situado desde el principio en casilla negra, no pasa nunca á la blanca. Por lo demás los alfiles se mueven como las torres.

La reina disfruta de las prerrogativas de la torre y del alfil, y ejecuta los movimientos que pueden hacer estas dos piezas, á voluntad del jugador.

El rey va de un solo golpe desde su casilla á una de sus contiguas de primera ó segunda especie. A más, no habiendo sido jugados ni el rey ni la torre, si está vacío el espacio que entre ambos

media, puede colocarse la torre junto al rey, y en este mismo movimiento puede el rey saltar por encima de la torre y situarse al otro lado, lo cual se llama *enroçar*. De las dos torres y demás piezas, las que corresponden al lado del rey, se llaman *piezas del rey*, y las inmediatas á la reina *piezas de la reina:* bien entendido que sólo se habla de las posiciones que ocupan estas piezas al comenzar la partida.

Los peones tienen también diferentes nombres, según su posición respecto á las piezas mayores; así se dice *peón de la torre del rey*, *peón del caballo de la reina*, *peón del rey*, *peón de la reina*, etc. La primera casilla ocnpada por una pieza mayor, por ejemplo, el caballo del rey, se llama segunda casilla, y así de las demás hasta la octava fila perpendicular, que el jugador llama casilla del caballo de su rey. En el costado del rey hay dos torres; de ellas la del rey se coloca en la casilla de su alfil, y en el mismo movimiento el rey salta por encima y se sitúa en la casilla de su caballo. En la torre que corresponde al lado de la reina, la torre se coloca en la casilla de la reina y con el propio movimiento el rey salta por encima para situarse en la casilla del alfil de su reina.

Hay que tener muy presentes dos cosas: que se pueden jugar las torres del rey sin enrocar, es decir, sin hacer saltar al rey de su casilla, y que no puede hacérsele saltar de ella sin colocar á su lado una torre. En muchos casos el rey no puede enrocar.

Para ganar la partida no es necesario coger todas las piezas del contrario, sino matarle el rey, y esto no puede hacerse por sorpresa. Cuando se le ataca jugando una pieza con la que intenta apoderarse de él en la jugada inmediata, si no estuviera prevenido, debe advertírsele, diciendo *jaque al rey*, con lo que el adversario sabe que debe retirarlo, ó más bien que debe cesar en el ataque. Si el adversario, sin ser atacado, pone espontáneamente en riesgo su rey, también debe hacérsele notar y si puede jugará otra pieza; porque si no, siendo atacado su rey no puede hacer jugada sin exponerle á ser muerto, no juega y la partida queda indefinida. A esto se llama *hacer tablas.*

Pero si el rey atacado no puede retirarse sin ser preso de alguna pieza del contrario, ni cubrírsele con alguna pieza, entonces es real y verdaderamente prisionero, y el vencedor gana la partida, diciendo *jaque-mate.* En algunos casos el jugador no echa de ver que hace mate, y en este caso se llama *mate ciego;* mas no por eso deja de ganar la partida.

El rey no puede enrocar, en tres casos: 1.° cuando le amenazan con jaque: 2.° cuando colocándose en la casilla que pertenece á la torre, se encuentra prisionero; 3.° cuando la torre está también en riesgo de ser presa en la casilla destinada al rey. En todos estos casos, si el rey quisiese enrocar ó hacer enrocar su rey, se le impide, diciêndo, en el primer caso: *Estáis en jaque;*

en el segundo: *Vais á caer en jaque*; y en el tercero: *Pasáis bajo el jaque.*

Los preceptos que pueden darse sobre el modo de jugar al *Ajedrez*, se resumen en dos máximas fundamentales, á saber: descubrir el punto vulnerable de la posición del adversario; y concentrar rápidamente la masa de las fuerzas, para dirigirlas con oportunidad sobre el punto débil. La primera máxima exige por parte del jugador buen golpe de vista, que se adquiere con la práctica y el estudio; la segunda requiere perfecto conocimiento del mecanismo de cada pieza, á fin de combinar su acción simultánea, para poder tomar siempre la ofensiva. Esto se consigue rocando lo más pronto que sea posible, con lo cual se pone el rey en seguridad y se utiliza la acción de una pieza poderosa, la torre. Si el contrario toma la iniciativa, no conviene rocar antes que él haya desenvuelto bien su ataque; entonces puede rocarse del lado opuesto, quedando así el rey fuera de la línea de ataque y el contrario obligado á cambiar su frente. Rocar del lado en que el contrario ha desenvuelto su ataque, sería ejecutar una marcha de flanco delante de un cuerpo de ejército en posición.

El valor comparativo de las piezas y de los peones en general, es el siguiente:

La primera es la reina, y se la estima en dos torres; ó en una torre, un caballo y un peón, ó en un caballo, un alfil y dos peones.

Cada torre vale un caballo y un peón, ó un alfil y un peón.

Los alfiles tienen casi el mismo valor que los caballos; unos y otros valen dos peones al fin de la partida, y tres al principio.

El rey, por la naturaleza del juego, está fuera de toda evaluación.

La partida puede ser ganada:

1.° Por un peón solo, si el rey se halla delante de su peón.

2.° Por dos peones contra uno, á menos que el jugador que tiene los dos peones no cambie uno de ellos contra el de su adversario.

3.° Por un peón ó una pieza cualquiera, excepto los peones de las dos torres, si quedan con un alfil de color distinto del de la casilla en que el peón llega á reina, en cuyo caso la partida sería indefinida.

4.° Por una dama contra un caballo.

No puede ser ganada:

Por un peón solo, si el rey contrario se encuentra en posición.

Pueden hacer mate:

Dos alfiles solos.

No pueden hacer mate:

Dos caballos solos.

Hacen partida indefinida:

1.° Una torre contra un caballo;

2.° Una torre contra un alfil;

3.° Una torre y un caballo contra una torre;

4.° Una torre y un alfil contra una reina;

5.° Una torre y un caballo contra una reina;

6.° Una torre contra un alfil y dos peones;

7.° Una torre contra un caballo y dos peones.

En estos dos últimos casos no se puede, en efecto, impedir que el que tiene la torre la sacrifique por dos peones.

Y 8.° Una reina contra una torre y dos peones.

LAS DAMAS.

Hay dos maneras de jugar á las *damas:* á la francesa y á la polaca. La primera está poco en uso, y se juega sobre un tablero dividido en sesenta y cuatro casas, y con doce peones blancos y otros tantos negros; las damas no adelantan más que un paso cada vez, pero pueden matar hacia adelante y hacia atrás. En lo demás, todo lo que digamos sobre la partida llamada á la polaca, es aplicable al juego á la francesa.

Para aquélla se usan: un tablero con cien casas, cincuenta negras y cincuenta blancas, y cuarenta peones, veinte para cada jugador. El tablero se coloca entre los dos jugadores de modo que cada uno tenga á su izquierda el principio de la gran línea, y á su derecha el del chaquete. La gran línea es la que corta diagonalmente el tablero en dos partes iguales; compónese de diez casillas blancas cuando, como en Francia, se colocan los peones en las casillas blancas, y de diez casillas negras cuando, como en Alemania y Holanda, se colocan los peones en las casillas

negras. Llámase chaquete á las dos líneas diagonales, entre las que se halla la gran línea: el chaquete es, pues, cuando se juega en las casillas blancas, las dos líneas diagonales, compuestas cada una de nueve casillas blancas entre las cuales se halla la gran línea negra; y viceversa cuando se juega en las casillas negras. De lo dicho se infiere que el tablero debe estar situado diferentemente, según que las piezas se coloquen en las casillas blancas ó en las negras.

Los peones negros se colocan á un extremo y los blancos á otro, sobre las casillas blancas ó sobre las negras, partiendo de la línea horizontal que corresponde al costado de cada jugador. De este modo se llenan todas las líneas menos las dos del centro, en que quedan diez casillas, puesto que siendo éstas cincuenta, sólo hay cuarenta peones.

El peón camina siempre hacia adelante sin poder retroceder á la casilla derecha ó á la izquierda, y únicamente se le puede hacer dar un paso ó adelantar una casilla.

El jugador á quien se le conceden ventajas juega siempre el primero.

Mátase el peón del contrario, cuando, hallándose en la misma línea á derecha ó izquierda y casilla contigua á la suya, hay otra vacía á su espalda, al tocarle jugar. Entonces se salta por encima, se coloca el peón que juega en la casilla vacía, y se recoge el del contrario.

Puédese tomar hacia adelante y hacia atrás,

en tanto que se encuentran peones contrarios contiguos á la casilla que se va á ocupar y tras de ellos casillas vacías. Y en esto se diferencia la marcha del peón que mata de la del que juega; pues que en este último caso, como hemos indicado ya, el peón no puede marchar sino hacia adelante y avanzar un paso. Lo que decimos del peón que mata es aplicable al peón coronado de dama, el cual tiene además otras prerrogativas de que trataremos después.

El peón coronado ó dama es el peón que ha llegado á situarse en la primera línea horizontal del juego de su adversario; y decimos *situarse*, porque podría ser muy bien que un peón al tener que matar varios otros á la vez, se colocase en una de las casillas de esta línea á su paso en el matar y se viese forzado á fijarse en casilla de otra línea, por tener aún que matar uno ó varios peones. Para distinguir la dama del peón coronado, se cubre éste con otro peón del mismo color.

Una dama disfruta de grandes prerrogativas y ayuda mucho á ganar la partida. No adelanta como el peón de una á otra casilla y sólo hacia adelante, de derecha á izquierda, y salta varias casillas á la vez según conviene, con tal que estén vacías, pillando á su paso todos los peones y damas que se hallan en la línea que recorre, siempre y cuando después de estos peones y damas se encuentren una ó más casillas vacías.

Un jugador que mata varios peones ó damas,

no puede recogerlos á medida que salta por encima de ellos, sino hasta tanto que la jugada ha terminado, y que no teniendo ya más que matar, ha colocado su peón ó dama en una casilla vacía.

El peón ó dama que mata, puede pasar varias veces por la misma casilla vacía, pero no dos veces sobre el mismo peón ó dama.

Dama tocada, dama jugada : con este axioma se da á entender que es preciso jugar aquellas piezas que se toquen. En tanto que se tiene cogido el peón ó la dama, aunque los haya colocado en casilla vacía, puede ponerlos en otro punto ; pero en cuanto los suelta, quedan jugados irrevocablemente. Así pues, cuando hay que arreglar los peones para que no resulte confusión, se anuncia diciendo : *Los compongo.*

Toda falta, sea cual fuere su naturaleza, es penable. Si un jugador hace un movimiento falso, colocando su peón ó dama en casilla diferente de la que debían ocupar, el adversario podrá permitir que rectifique el error, ó dejarle pasar si le considera ventajoso. El que mata su propio peón ó dama, no puede volverlos á colocar. Si no se recogen á tiempo los peones ó damas que debían pillarse, aun cuando al matarlos se haya practicado bien el movimiento, se está en la obligacón de dejarlos en el tablero. No es falta jugar un peón que no debía jugarse. Tampoco lo es jugar con un peón ó dama del contrario.

Soplar, es coger el peón ó dama que no ha muerto todos los que debiera ; pero después de

haber *soplado*, debe jugarse el turno como de ordinario, en confirmación de esta máxima : *Soplar no es jugar.*

El jugador que tiene el derecho de soplar, es dueño de hacerlo, ó no ; puede por lo tanto, á su voluntad, ó retirar el peón que no pilló todo lo que debía y jugar, ó dejarle estar donde se quedó y jugar, ó finalmente obligar al contrario á matar con su peón todo lo que debía. Pero si la pieza que puede soplarse ha sido tocada por el jugador que tiene derecho á soplarla, está obligado á verificarlo, por aquel adagio que dice : *Peón tocado peón jugado.*

Si el jugador que tiene pieza que soplar toca uno de sus peones antes de hacerlo, no puede volverse atrás ; con todo, si el jugador cuya pieza puede soplarse juega varias veces sin echar de ver que debe matar, el otro puede soplársela en la siguiente jugada, aunque hubiese descuidado hacerlo en la anterior.

El que tiene peones que matar por diferentes puntos á la vez, debe verificarlo por aquel en que haya más piezas que ganar ; de no hacerlo así se le puede soplar la pieza. La dama es considerada sólo como peón en caso de tener que matar.

Cuando dos jugadores de igual pericia quedan, el uno con una dama y el otro con una dama y dos peones, dos damas y un peón, y también con tres damas, es muy difícil forzar la partida, por cuya razón se suspende ésta en muchas ocasiones y se empieza otra.

Se pierde la partida cuando se abandona, cuando se rehusa matar, cuando no se tienen ya peones ó damas, y por último, cuando no pueden jugarse los que quedan.

Además de la partida ordinaria á la polaca, hay otras muchas, que se llaman *combinadas*, y que los buenos jugadores prefieren á aquélla, ya por las mayores dificultades que ofrecen, ya para estudiar el juego en todos sus recursos. Entre ellas merece citarse en primer lugar la que comienzan los jugadores, el uno con cinco damas y diez peones, y el otro con veinte peones únicamente : es digna de estudio para aprender á no dejarse soplar.

En otra partida combinada los jugadores tienen diez y veinte peones respectivamente; el de los diez juega dos golpes de cada vez, bien con un mismo peón, bien con dos peones diferentes, y pierde la partida, no sólo cuando pierde todos sus peones, sino cuando estrechado por su adversario no puede jugar los dos golpes seguidos. Si el jugador de los diez peones consigue hacer una dama, gana la partida aunque el otro tenga todavía sus veinte peones ; porque jugando también la dama sus dos golpes, no puede ser pillada. Sin embargo, la partida será nula si el jugador de los veinte peones tiene igualmente una dama.

La partida á *quien pierde, gana*, consiste en poner cada jugador sus peones de modo que puedan ser fácilmente pillados, obligando al contrario á hacerlo.

Para formarse una idea del número infinito de combinaciones que admite el tablero de damas, basta recordar que en él se mueven cuarenta peones, y que con las veinte y siete letras del alfabeto se han compuesto todas las lenguas del globo.

EL DOMINÓ.

El dominó se juega entre dos, tres ó cuatro personas, lo que constituye las diferentes clases de partidas. Las más en uso son las siguientes :

1.° Partida entre dos.

2.° Partida entre dos, teniendo cada jugador de siete á doce fichas.

3.° Partida entre cuatro, jugando cada cual por sí, sin tener en cuenta los puntos.

4.° Partida á la polla.

5.° Partida á punto robado.

La primera operación consiste en decidir por la suerte quién reportará la ventaja de poner el primero; para esto se mezclan las fichas, y tomando una cada jugador, queda con la suerte de salir el primero el que tiene en su ficha un número mayor de puntos, y sucesivamente los que más se le aproximen.

Si se juega la partida robada, los que tienen los dos puntos mayores son compañeros. Y si estos puntos son iguales, se puede obligar á los dos compañeros á tomar nuevas fichas para sor-

tearse quién será el que debe salir el primero.

Cuando se juega con más de seis fichas hasta doce, el jugador que al formar su juego toma una de menos, pierde la partida; pero para esto es preciso que se le haga observar su falta inmediatamente después de haber jugado una ficha cada jugador.

Si se toman una ó más fichas de las que deben tenerse, se está obligado á guardarlas.

Si son cuatro los jugadores, debiendo tener seis fichas cada uno, el que tenga una de menos está obligado á tomarla de las que restan en la baceta. Esta excepción de la regla ya dada se funda en que no debiendo quedar en la baceta más que cuatro fichas, se echa de ver fácilmente el error cometido.

El jugador que pone el primero debe volver las fichas y mezclarlas: lo mismo puede hacer cualquiera otro de ellos. Si al tomar las fichas dejase ver alguna, debe volver á mezclarla con las demás; pero si la descubriese al volver las fichas, no se empieza de nuevo.

El jugador que debe salir primero no puede tomar sus fichas hasta tanto que los demás han recogido las suyas.

Si antes de poner la ficha el jugador, la publica, y luego presenta otra, los contrarios pueden exigir que se juegue la ficha anunciada.

Sea cual fuere la partida que se juegue, las fichas han de estar constantemente sobre la mesa.

El que puede cerrar el juego, es dueño de hacerlo ó no hacerlo. Pero si dice que falla, y por este medio el juego queda cerrado, ó bien se continúa jugando y después el que falló presenta su ficha al extremo opuesto, la partida, por esta sola falta, se debe dar por terminada en el momento. Si se juega á la *polla*, el que falló en falso tiene que pagar á sus contrarios el importe de la puesta. Si se juega al *dominó robado*, el castigo es pagar la partida por sí y por su compañero; en fin, en cualquiera otra partida, la pierde por completo.

Todas las fichas descubiertas deben ponerse desde luego, si pueden adaptarse á las que se han jugado anteriormente.

Las fichas de la baceta están siempre á la derecha del jugador que sale primero.

Cuando un jugador, después de haber dicho que falla, observa que se ha equivocado, debe serle permitido jugar, si su inmediato no lo ha hecho todavía; y si este último ha jugado, el otro puede, cuando le toque el turno, colocar su ficha sobre la que motivó la equivocación.

Si sucediese en el *dominó* robado que un jugador, para dar á entender á su compañero que tiene cierta ficha, la colocase junto á otra aun cuando no se adaptase á ella, los contrarios tienen derecho á impedir que su compañero juegue con el número de la ficha vuelta; sin embargo, si fuese una ficha forzada, no podrán hacerle fallar.

Todas las faltas son personales, y el compañero no debe sufrir por ellas; por la misma razón no puede ganar.

Una vez cerrado el juego, el que tiene menos número de puntos en la suma de los de sus fichas, gana. Si varios jugadores tuviesen los mismos puntos, gana el más inmediato á la derecha del que puso primero.

Cuando en una partida entre dos un jugador hace volver las fichas de su contrario, éste queda autorizado para hacer que se vuelvan á mezclar.

Hasta aquí las reglas del juego: expliquemos ahora brevemente la manera de hacer uso, con probabilidades de buen éxito, de las veintiocho fichas del *dominó*.

Colocar un jugador todas las que le han correspondido, es *hacer dominó* y ganar la partida. Para esto, es preciso que juegue siempre de tal modo, que al colocar una ficha deje, por lo menos, un costado del juego abierto para las restantes, pues de otra manera tendría que recurrir á la baceta y coger fichas hasta hallar una jugable. Y como el que tiene más puntos al cerrarse el juego pierde, claro es que tomar una ficha de la baceta, es dar un paso hacia la ruina. La habilidad del jugador consiste en saber deshacerse del mayor número de fichas que le sea posible, y en cerrar súbitamente el juego tan pronto como conoce que los contrarios tienen más puntos que él.

La partida entre dos se juega generalmente á

cien puntos, es decir, que para ganarla cada jugador procura reunir aquéllos antes que su adversario. En este caso conviene empezar por las fichas más bajas, á fin de hallarse con las más altas cuando se cierra el juego. A cada golpe se marcan los puntos que se hacen.

La partida con doce fichas exige mayor cuidado. Si se tiene una ficha doble y las que la siguen, no conviene empezar colocando la doble, porque tendría uno que abrir el juego á cada ficha; debe pues colocarse otra cualquiera, para que después de colocar la suya el contrario, quede la partida abierta por el otro lado, y poder cerrarla con ventaja. Es necesario cubrir los puntos que el contrario avanza, sobre todo cuando se presume que va á cerrar el juego.

El *dominó robado* se juega de la misma manera, con la única diferencia de que el jugador que falla toma de la baceta tantos dados como necesita para poder jugar, de suerte que si todas las fichas del punto han solido ya, carga con la baceta entera.

La *partida á la polla* se juega entre tres ó cuatro personas, y á cien puntos. Se empieza poniendo cada cual la suma convenida para formar la polla. Muchas veces se hace el sacrificio de su propio interés para favorecer al jugador que tiene menos puntos, en perjuicio del que tiene más.

EL CHAQUETE.

El chaquete es un juego muy complicado, cuya explicación, marcha y combinaciones exigirían, para ser perfectas, más espacio del que podemos disponer en este Manual. Hé aquí, sin embargo, las principales reglas, escritas por un autor que se distingue por su claridad y concisión.

Juégase entre dos personas con quince damas blancas llamadas damas de honor, y otras tantas verdes ó negras, dos dados, un cubilete, tres tantos y dos fichas que se ponen como señales en cada punto según los que se ganan.

Cada jugador arroja á su vez los dados y coloca artísticamente sus damas, conforme los puntos que señalan, en los sitios marcados en el tablero; en la primer casilla ó flecha del chaquete se hacen dos ó tres montones con las damas que allí se depositan, á lo que se denomina *fondo* ó *monte*. No hay necesidad de situarse de modo que venga la luz directamente, á menos que se juegue con luz artificial, en cuyo caso no sabemos que existan reglas para determinar la cabecera, y es,

por lo mismo, indiferente que los montoncillos de damas se coloquen en uno ú otro lado.

Para jugar con orden, es preciso, si al principio se empareja, jugar dos damas del montón y colocarlas en el as, que es la flecha sobre la que están amontonadas las damas. Puédese jugar todo de una vez colocando una sola dama en la segunda flecha. Lo mismo sucede respecto de las demás combinaciones que pueden verificarse ó jugarse á la vez, si se quiere, exceptuando, no obstante, seis y cinco, que deben absolutamente jugarse cuando salen en la primera jugada, porque las reglas no permiten una dama sola en el rincón del reposo.

Depende de la prudencia del jugador el poner dos damas juntas en la flecha en que están amontonadas las demás, que por lo regular es la primera. Se pasa luego al rincón del reposo, lo que se efectúa colocando en él juntas dos damas, algunas veces en las de su propia jurisdicción, cuando á ella conducen los lances del juego.

Apenas se han arrojado los dados, debe verse la ganancia ó pérdida que se haya hecho, antes de tocar las damas, porque dama tocada se considera jugada, á menos que la pieza tocada no pueda jugarse bajo ningún concepto; lo cual acontece cuando puede uno colocarse en un rincón no ocupado, en donde otra dama no podría entrar ni salir sola, ó bien que tropiece con el juego del contrario antes de que se le haya abierto brecha.

Acontecen algunas veces imprudentemente es-

tas jugadas cuando, no queriendo jugar las damas, sino tan sólo mirar el color de la flecha, para calcular con más exactitud lo que se gana, llegan á tocarse; pero este inconveniente se evita diciendo antes de poner la mano en ellas *arreglo*. Es necesario también que antes de tocar los dados se marquen los puntos que se ganan, pues de otro modo el adversario tiene derecho á quejarse.

Según las reglas del *chaquete*, cuando se ganan dos puntos, deben marcarse en el extremo delantero de la flecha dos; los cuatro puntos, delante de la flecha cuatro; seis puntos ante la línea de separación; ocho puntos al otro lado de la línea de separación, ante la flecha seis; los diez puntos se marcarán en la última línea. El que saca doce puntos, que componen la partida doble ó simple, los marca con una ficha en los bordes del ajedrez, junto á la pila. El que de una vez gana muchos puntos, tiene derecho á marcar primero cuatro, luego ocho ó diez y por fin la partida, con tal que la marque antes de tocar su juego, ó bien que al tocarlo diga, *arreglo*. El que tira los dados, tiene siempre el derecho de marcar el punto que gana antes que su adversario señale el que pierde. El jugador que señala la partida, inutiliza todos los puntos de su contrario.

Cuando se ha apoderado de su rincón y el adversario no lo ha hecho aún en el suyo, cada vez que se tiran los dados vale cuatro ó seis puntos, si con dos damas se combate el rincón vacío del adversario, es decir, seis por doble y cuatro por sencillo.

LOS DADOS.

Los *dados* son un recuerdo vivo de la infamia del juego, que unos siglos han transmitido á otros y que se conoce en las cuatro partes del mundo. Su origen se pierde en la obscuridad de los tiempos, por más que generalmente se atribuya su invención á Palamedes. Sea de esto lo que quiera, ello es que con sólo dos ó tres pedacitos de marfil ó hueso con diferentes puntos en cada una de sus seis caras, y un cubilete, se han hecho infinitas combinaciones, de las cuales ponemos algunas á continuación.

El *pasa-diez* es una de las más antiguas. Reunidos los jugadores, se saca por suerte quién ha de ser banquero; los demás son puntos y ponen delante de sí la suma que quieren arriesgar de un golpe.

El banquero agita tres dados en el cubilete, y después los lanza. Si el punto que suman los que marca la cara superior de los tres dados pasa de diez, el banquero recoge las puestas y continúa tirando. Si por el contrario el punto es diez ó

menos, el banquero dobla las puestas de cada jugador y entrega los dados al de la derecha.

La *partida sencilla* se juega entre dos con dos dados solamente. Hecha la puesta convenida el que juega primero, por suerte, agita un momento el cubilete, y arroja los dados, diciendo en alta voz el número que quiere sacar. Si lo consigue, paga la multa convenida que aumenta la puesta; si la saca, gana una parte de la puesta, siempre según las condiciones establecidas, y se continúa así hasta que se agota el fondo.

La *partida de rafle ó parejas* se juega también con dos dados. Ajustada la suma que ganará la pareja ó rafle de ases, doses, treses, cuatros, cincos y seises, suma proporcionada á la importancia de las puestas, cada jugador lanza los dados á su vez. El que saca pareja, percibe de la masa de las puestas la suma convenida; el que no hace pareja, paga la multa fijada para este caso, que pasa á engrosar el fondo del juego.

La partida del krabs, de origen inglés, como lo indica su nombre, se juega con dos dados. El jugador que tiene el uno, anuncia el punto á que quiere que se arregle el juego, pero encerrándose dentro de las condiciones desde el cinco hasta el nueve, esto es, pudiendo elegir entre el cinco, el seis, el siete, el ocho y el nueve.

Si á la primera mano el jugador saca el punto que anunció, gana partida, y por consiguiente la puesta que su adversario depositó sobre la mesa al empezar; pero como es preciso que también

pueda perder, hay krabs que dan lugar á la suerte opuesta que no se conoce aún. Estos krabs son en número de cuatro, los puntos, dos, tres, once y doce.

Si la suerte dada se compone de los puntos de cinco ó nueve, y el jugador que tiene el dado saca en el primer golpe uno de ellos, pierde la partida.

Si ha dado el punto de seis ú ocho y saca dos, tres ú once, pierde también, excepto cuando logra hacer el krabs doce.

Si fijó el punto de siete, tiene contra sí los krabs dos, tres, once, y en su favor sólo el doce.

Conviene observar que los krabs no tienen efecto sino en el primer golpe, pues como en éste salga cualquiera otro punto el último es el opuesto al que se fijó. Pero si el punto fijado está en el primer golpe á favor del que tiene el dado, está en cualquier otro golpe en favor de sus adversarios.

Algunas veces se hacen apuestas sobre la manera cómo se formará un punto ; apuesta uno, por ejemplo, que el punto de ocho se compondrá de cinco y de tres, y otros que de seis y dos. Ninguna de estas dos maneras de formación puede oponerse á la tercera para forma ocho, que es cuatro y cuatro, siendo ésta sencilla y las otras compuestas.

En esta partida todos los golpes de dados son válidos, con tal:

1.° Que los dados hayan sido *servidos*, esto es

que los tomara un jugador y los arrojara al cubilete, entren ó no.

2.° Que los dados hayan sido *lanzados*, es decir que el que tiene el cubilete los arroje, aun cuando sea por un movimiento involuntario.

3.° Que los dados no descansen sobre un *cuerpo extraño* : el dinero y los billetes de banco no se consideran como cuerpos extraños, pero sí los dados que están fuera de juego.

Cuando uno de los jugadores no quiere que el punto fijado sea válido, *corta*. Para esto, entre otros modos, basta con volver el cubilete sin lanzar los dados.

La partida del krabs en mesa redonda, se juega con tres dados; el que los tiene se llama *tenedor*, el que los pone en el cubilete, y que está á la derecha del primero se llama *servidor*.

El tenedor saca desde luego el punto del servidor, es decir, arroja los dados, y el punto que señalan es el del segundo, con tal que no baje de ocho ni pase de trece. En otro caso, se lanzan los dados de nuevo.

Hecho esto, el tenedor arroja los dados para sí, lo que se llama *cubrirse*. Si saca un punto igual al del servidor, gana, como igualmente si siendo el punto del servidor nueve, diez, once ó doce, se cubre con quince, y si siendo el punto del servidor ocho ó trece, se cubre con diez y seis. Cuando el punto del servidor es once ó doce y se cubre con uno menos de siete y mayor de quince, pierde, porque entonces hace krabs. Pierde tam-

bién cuando el punto del servidor es ocho ó trece y se cubre con un número menor de siete, ó con quince, diez y siete ó diez y ocho.

Habiendo jugado el tenedor sin que el punto hecho decida la partida, dicho punto es el suyo y se continúa jugando hasta que se consigue el del servidor ó el del tenedor, lo cual hace ganar á uno de los dos.

La *partida del krabs á la banca portuguesa* se juega en una mesa dividida en cuatro compartimientos ó casas, numeradas de este modo :

1er compartimiento		6-7
2.º	—	14-15
3.º	—	15
4.º	—	6

Cada punto coloca en una de estas casas la cantidad que quiere arriesgar, y uno de ellos, empezando por la derecha del banquero, lanza los dados. Si no saca ninguno de los seis números mencionados, ó bien pareja de ases ó de seis, vuelve á tirar hasta que lo consigue.

Si saca pareja de ases ó seises, el banquero gana la mitad de todas las puestas; si saca siete, el banquero dobla las puestas de la casa 6-7 y recoge para sí lo que hay en las demás. Si saca catorce, el banquero dobla las puestas de este compartimiento y gana las de los demás; pero si saca quince por seises y un tres, ó por cuatro, cinco y seis, dobla el dinero colocado sobre el 14, tri-

plica el del 15 y recoge las puestas de las otras casas. Si reune quince por medio de tres cincos, el banquero paga diez veces la puesta de la casa 15 y gana las demás.

Lo mismo sucede con el punto de seis; si se hace con dos unos y un cuatro, ó con uno, dos y tres, el banquero triplica la puesta de la casa 6-7; si es por rafle de doses, paga diez veces la puesta.

A cada vez que se lanzan los dados los puntos pueden retirar sus puestas ó cambiarlas de sitio.

La partida al azar se juega con dos dados entre dos ó muchas personas, aunque en realidad sólo toman parte dos, el que juega primero y el que representa á los demás.

El que juega primero toma los dados y los lanza hasta que saca el número 5, el 6, el 7, el 8 ó el 9, que ha de servirle de punto fijo. El segundo jugador los lanza á su vez, para tener su punto, que precisamente ha de ser el 4, el 5, el 6, el 7, el 8, el 9, ó el 10; de suerte que tiene dos más que su adversario, á saber, el 4 y el 10. Los otros jugadores, para los cuales jugó el segundo, tienen el mismo punto que él.

Si el primer jugador, después de tener por punto el 6 ó el 8, saca el mismo en el segundo golpe ó bien 12, gana, y pierde si hace *ases*, si sólo tiene en sus dados dos y as, ú once.

Si tiene el punto de 5 ó de 9 y saca el mismo en el golpe siguiente, gana; pero si hace ases con dos ú once, pierde.

Cuando tiene el punto de 6 y saca en el golpe siguiente el mismo ú once, gana; pero si saca dos, ó doce, pierde.

Si el primer jugador, después de tener su punto, diferente del de su adversario, lo saca antes que el de éste, gana; de lo contrario, pierde.

Cuando ambos pierden, se empieza otra vez la partida, tomando nuevos puntos.

EL BILLAR.

Este juego, uno de los más nobles y generalizados, admite infinitas combinaciones, tantas que cada día vemos aumentarse el catálogo de las conocidas. Verdad es que las mesas con *bandas* de goma que han sustituído á las de orillo que conocieron nuestros padres, y los *tacos* armados de un pedacito de *suela* hábilmente preparada, en vez de los *tacos secos* ó de punta de box que antes se usaban, han abierto, por decirlo así, nuevos horizontes á los aficionados.

La mesa de billar se eleva de treinta á treinta y seis pulgadas sobre el pavimento ; su longitud es de doce piés, por seis de ancho, medidos entre las bandas ; éstas, que son cuatro, dan á la mesa la figura de un cudrilátero. En los cuatro ángulos y en la mitad de los costados, hay unos agujeros (seis entre todos) que se llaman *troneras ;* y en el centro de la mesa cinco puntos para los cinco *palos*. El *cuartel*, vulgarmente llamado *casa*, es el sitio desde donde se *sale*, y está marcado con una línea de puntos que parte desde

una de las bandas largas hasta la de enfrente, á igual distancia de los palos y de la banda que sirve de cabecera.

Todos los problemas del juego de billar se resuelven por estos dos principios: 1.° el ángulo de incidencia de la bola contra cualquiera de las bandas, es igual al ángulo de reflexión; 2.° cuando una bola choca con otra, si se tira una línea recta entre sus centros, que necesariamente ha de pasar por el punto de contacto, esta línea será la dirección de la bola chocada.

Las bolas son tres: una completamente *blanca*, otra con dos pequeños círculos negros que han dado origen á su nombre de *pintada*, y la última con dos líneas que abrazan toda su circunferencia, cruzándose dos veces, llamada *mingo*.

Las reglas comunes á todas las combinaciones del billar, son las siguientes:

1.ª Para saber á quién corresponde empezar el juego, ó *salir*, los jugadores impelen á un tiempo sus bolas; el que la deja más próxima á la banda desde donde ha salido, después de chocar contra la opuesta, tiene el derecho de empezar ó *mandar* al contrario que lo haga.

2.ª No se permite en ninguna manera poner el cuerpo y los pies fuera de la dirección de las bandas largas jugando con bola en mano.

3.ª Tampoco se consiente jugar sin tener por lo menos un pie sentado en el pavimento, por más incómoda que sea la posición.

4.ª Cuando al hacer la puntería el jugador toca

ligeramente su bola y se apresura á impelerla con más fuerza, pierde un tanto y los que haya por consecuencia del choque de ambas bolas, si el contrario lo exige. Las facultades del último son tan amplias en estos casos, que puede reponer las bolas en su lugar primitivo, sin consideración al segundo golpe.

5.ª Si dos bolas se están tocando y es preciso jugar con una de ellas, se separa la otra haciendo una señal para volver luego á colocarla; pero el que lo haga sin permiso del adversario perderá un punto.

6.ª Cuando una bola se halla perfectamente en medio de la línea del cuartel, se considera dentro del mismo.

7.ª En todas las partidas posibles el jugador que ha perdido la última tiene derecho á empezar la siguiente ó mandar al adversario que empiece.

8.ª La bola que salta de la mesa y vuelve á entrar en ella por haber chocado en algún objeto ó en la pared, es buena.

La partida más común es la que se juega á treinta tantos con tres bolas, *blanca*, *pintada* y *mingo*, y cinco palos ó boliches. El mingo se coloca en medio y á distancia de unas dos pulgadas y media de la banda opuesta al cuartel. Contra el mingo impele su bola el jugador que empieza, procurando hacer uno de estos cuatro *golpes*: ó meter su bola en una tronera (*billa limpia*), que vale tres puntos; ó el mingo (*billa puerca*) que vale también tres; ó derribar algún palo,

que vale tantos puntos cuantos palos caen, menos el del centro que cuando cae sólo vale cinco; ó dejar las dos bolas *en casa*, para que el contrario tenga que *jugar por tabla*. En breves líneas queda explicada la partida ordinaria, si añadimos que cada *carambola* (el choque de la bola del que tira con las otras dos) se cuenta por dos puntos.

Esta misma partida se juega también *á repetir* : el jugador que hace golpe, sigue tirando hasta que la habilidad ó la suerte le hacen traición por un momento; entonces cede el *taco* al contrario. El primero que llega á reunir cuarenta puntos gana la partida.

La *treinte y una* es otra combinación que requiere mucha práctica y singular punto de vista, como que las bolas han de derribar palos determinados. Éstos, que deben ser algún tanto más pequeños que para la partida ordinaria, á fin que al caer los unos no arrestren á los demás numerados en esta forma :

3
•

4 • • • 2
5

•
1

El *uno* es el más próximo á la línea del cuartel.

En una especie de chistera ó *bombo* de cuero, se ponen diez y seis bolitas correlativamente numeradas; cada jugador toma una para saber cuándo le corresponde tirar; los números más bajos indican los que han de jugar primero. Después de esta operación, se vuelven á colocar las bolas en el bombo, y cuando están bien revueltas, el criado distribuye una á cada jugador, quien la guarda sin que nadie la vea, y cuando le toca jugar (puede hacerlo indistintamente con cualquiera de las tres bolas), procura completar con los tantos marcados en aquélla y los que valen los palos que derribe, el número de treinta y uno, en cuyo caso gana la partida; es decir, que si la bolita que le ha correspondido tiene, por ejemplo, el número 16, necesita hacer, de una ó muchas veces, 15 puntos. Las billas y carambolas no se cuentan.

El *chapó* (corrupción de *chapeau*) es una partida ordinaria jugada entre cuatro personas, dos contra dos. La suerte designa los compañeros.

En la partida *á carambola*, como su nombre lo indica, no vale más que este golpe. Se juega entre dos y á los puntos que se quiere, advirtiendo que el que hace una carambola sigue tirando hasta que deja de hacer golpe. Puede jugarse igualmente á *billa limpia* y *carambola;* en este caso, el que mete en la tronera la bola del contrario, pierde un tanto. Empléanse hoy para la carambola mesas sin troneras, y pueden tomar parte en el juego más de dos personas.

Para la partida llamada *guerra*, se colocan en el sitio destinado al mingo treinta bolitas de marfil, formando una pirámide. El jugador que empieza, impele con fuerza desde el cuartel una bola de las comunes (con la cual juega á su vez el compañero), y si mete en cualquiera de las troneras una ó más de las bolas pequeñas, vuelve á tirar, y así sucesivamente; cuando es su bola la que cae en la tronera, pierde un tanto. Habiendo bolas fuera del cuartel, no puede tirarse sobre las que están dentro. Ya se habrá comprendido que el jugador que hace más billas es el que gana.

La partida *rusa* es de cuarenta puntos y se juega con cinco bolas : dos blancas, una roja, otra color de rosa ó verde, y otra amarilla. Las bolas blancas ganan dos puntos, la roja tres, la rosa ó verde cuatro y la amarilla seis. Las primeras pueden hacerse en todas las troneras; la roja y la rosa en los cuatro ángulos ó rincones solamente, perdiendo en las de en medio; la amarilla sola se hace en éstas, perdiendo en las demás tantos puntos como ganaría, es decir, seis.

El jugador que empieza, pára ó se coloca fuera del cuartel, según le place, sin que esté obligado á tocar en las bandas.

Si haciendo su parada se tocan las bolas, pierde tantos puntos como bolas se tocaren, las cuales quedan en el lugar que ocupan, menos cuando entran en las troneras, que se las vuelve al lugar respectivo.

Cuando equivocadamente se hace la parada y se toca á una ó más bolas, queda parado, pero pierde como en la regla anterior.

El segundo jugador debe tirar el primer golpe sobre la bola blanca y si tocare antes á las otras, pierde igualmente.

La bola roja se coloca en el punto de abajo, donde se pone el mingo en las demás partidas, la amarilla en medio y la azul en el centro del semicírculo del cuartel.

Siendo mano, no es permitido tirar sobre las bolas que están en cuartel. Se considera siempre dentro de cuartel á la bola azul mientras permanece en su punto.

El jugador que gana puntos continúa jugando.

Cuando el lugar de una bola que entró en tronera está ocupado, se pone en el punto más distante del jugador, y si no hubiera ningún vacío, en la baranda pequeña más lejana y en línea recta con las otras bolas.

Si uno de los jugadores que no están en acción toca ó extravía una bola rodando, pierde una billa, y el jugador á quien toca tirar continúa, caso de no haberse perdido.

Si el jugador en acción toca una bola rodando de color ó la suya, pierde su valor; pero si fuere la bola del contrario, no pierde nada; éste es dueño de dejarla donde quede, ó de tomarla en mano.

Hay muchas clases de partidas *dobles*, como el *doble sencillo*, los *dobles compuestos*, que se sub-

dividen en *golpe de rechazo*, *golpe seco*, *por tabla*, *una por otra*, etc., todas las cuales se juegan con tres bolas, dos blancas y una roja.

El *doble sencillo*, no siendo á repetir, se juega á doce puntos; en otro caso es á diez y seis. El jugador que empieza, tira sobre el mingo. Cuando la bola sobre que se ha tirado choca contra una banda y va á parar á una tronera opuesta, es un doble.

Se considera también doble el rebote que resulta cuando una bola, después de dar en la banda, encuentra á otra y la envía á una tronera, aunque sea de la misma banda.

El choque seco se gradúa de doble, entendiéndose por esto cuando una bola pegada á la banda es impelida de lleno por otra que la emboca en una tronera.

La billa hecha sin ser doble, es nula. La roja se pone en su punto y la blanca en mano.

El nombre de partida *por tabla* indica, sin necesidad de más explicaciones, que la bola sobre que se tira ha de tocar en cualquiera de las bandas antes de entrar en la tronera para que sea válida la billa.

Una por otra significa que debe dirigirse la bola sobre la cual se tira contra la tercera, y se cuenta la billa hecha con cualquiera de las tres.

EL TRESILLO.

Siendo éste uno de los juegos más usados en la buena sociedad, al par que de los que se prestan á mayor número de cálculos y dificultades, explicaremos con alguna extensión las reglas que presiden á las jugadas y las leyes penales.

Creen muchos principiantes que no haciendo juego, ó la contra, no están interesados en él, ni obligados á atender á las jugadas. Algunos juegos se sacan y otros se pierden de codillo que evitaría el cuidado del Tercero, ó séase el compañero del que hace la contra. Éste, como los demás que juegan, debe ponerlo en los descartes, en los robos, en la posición de las jugadas, en las salidas, en las bazas que cada uno vaya sentando, en los naipes que estén fuera, y en las que han de salir, ó tal vez duerman ; y debe además no precipitarse á ganar su baza, evitar el endosarse y saber hacer el uso conveniente de la regla *antes codillo que sacada*, de todo lo cual trataremos en las observaciones particulares.

Este error suele precipitarles en otro, y es que

como cuando no hacen juego ni la contra, no se creen interesados ni obligados á poner cuidado en él, no se divierten, y aburridos de pasar entran, tengan ó no entrada, hasta que el escarmiento les enseña la verdad del axioma : *Si quieres ganar, no te canses de pasar.*

No se entienda por esto que no debe hacerse juego, sino cuando ya se tiene en la mano; lo que queremos decir es que no todo, ni siempre se ha de fiar de la suerte, inconstante por lo común. Entre la confianza y la desconfianza hay un término medio, y consiste en esperar de la suerte sólo lo que falte, cuando lo más se tiene.

Visto por el jugador la calidad de sus naipes, atenderá á la posición en que se halle para pasar, ó hacer el juego que más le convenga.

Hay juegos que se sacan más fácilmente de mano; los hay favorables para sacarse de pie, y suelen siempre ser difíciles ó arriesgados los que hace el segundo, ó enclavado. Son favorables para jugarse de mano, por ejemplo, los que se componen de reyes y naipes firmes con triunfos equivalentes para arrastrar hasta que pueda ser dominado y vencido. Lo son al pie los en que haya uno ó más fallos y convenga aprovecharse en ellos los triunfos blancos, ó los en que hay algún rey, ó reyes ensortados. Son difíciles para el segundo, por hallarse puesto entre dos contrarios que correspondiéndose en sus jugadas, le hacen perder un juego tal vez en otra manera imperdible.

No jugará de solo, no siendo forzado, sino con cinco bazas seguras, ó cuando menos con cuatro de éstas y una probable; y cuando ésta lo fuere de algún fallo, en manera alguna dejará de hacerse el solo por la entrada, para no exponerse á la desventaja de perderla en el robo. Si no son más que cuatro las bazas con que puede contar, jugará entonces de entrada, esperando del robo la mejora para asegurar el juego; pero nunca es prudente la entrada, á no ser cuando menos con la seguridad de tres bazas, por las razones ya indicadas.

Suele decirse que *más vale mala entrada que buena voltereta*, en lo cual el jugador casi se abandona á la suerte; siendo muy expuesto el jugar de voltereta después de haber algún entrado, por la contingencia de que el naipe de voltereta salga del palo favorito del entrado; sin embargo es común jugar de voltereta cuando se tiene la espada y el basto, ó la espada con algunas malas y reyes, no siendo éstos del palo de las malas, porque en este caso es preferible jugar de entrada.

Será en fin menos expuesto á la voltereta haciéndola el Pie cuando los demás han pasado, no habiendo entonces el escollo de que salga el naipe de voltereta de algún palo favorito de sus contrarios, y habiendo en el monte la probabilidad de buenos naipes.

Cuando jugando de voltereta en las primeras bazas se le fallare algún rey, ó tuviese un contra-

fallo, ó no le hubiese asistido uno á la triunfada, temiendo por esto perder de codillo el juego, será conveniente dejarlo para eximirse de condiciones y con el pago de la puesta conservar la esperanza de recobrarla en otro juego.

Por estas mismas razones deberá en igual caso rendirse el entrado; mas como entonces puede defender el juego cualquiera de sus contrarios, convendrá que el que quiera ser defensor tenga seguras las cinco bazas, porque poniéndose en lugar del entrado, no sólo debe vencer á éste, sino también al Tercero, que en tal caso debe auxiliarle, con cuyo auxilio es de temer haga cuatro bazas el entrado. Entonces es cuando el Tercero necesita poner mayor cuidado en no endosarse, y en procurar que resulten dos puestas con la igualdad de las bazas del defensor y entrado.

Cuando sacados por el Hombre los triunfos de sus contrarios, antes de la cuarta ó quinta baza se halla tener un rey con uno ó dos naipes falsos del mismo palo, suele á la cuarta ó quinta jugada salir del rey por ver si le sirven ó no en aquel palo, y en el último caso, contando seguras las nueve bazas, declararse ir á bola antes de la sexta jugada, con la cual aun sin pedirla se entiende empeñado á darla, puesto que con las cinco bazas tenía ya vencido el juego.

Cuando desde las primeras jugadas se tema que intente bola, es preciso que sus contrarios empiecen á precaverse indicando cada uno el palo en que esté firme, descartándose del rey, por ejem-

plo, el que tenga rey y caballo; lo mismo hará con el caballo teniendo la sota con otro, no haciendo descarte de un naipe sólo de un palo hasta que se pida la bola, á menos que haya de abandonar un caballo, ó una sota acompañada, mediante á que pudiendo tener el Hombre uno ó más naipes falsos con el rey, si lo juzgara como se ha dicho á la cuarta ó quinta baza, al ver que nadie le servía, pediría la bola, que no intentaría á haber conservado el naipe solo para no manifestarse fallo á la jugada del rey.

Todo jugador debe estar atento á cuanto vea y oiga, para formar juicio de la posición del juego, de dónde se encuentran los mates, de cómo están repartidos los triunfos, etc., etc. A este fin observará si hay competencia para el robo, y los descartes que se hagan; pondrá especial cuidado en las salidas y jugadas suyas y de los demás, según la parte que cada uno tenga en el juego; en largar ó tomar la baza para que las jugadas vayan por el orden más favorable, y por último en conservar en la memoria las bazas que cada uno lleve sentadas.

Si el Hombre se ha descartado solamente de uno, dos ó tres naipes, es señal de que no tiene el estuche, pues que teniéndolo hubiera sin duda jugado de solo, á menos de hallarse precisamente con naipe falso de cada palo.

El que cede el robo da indicios de no tener triunfos, ni cartas firmes; mas si lo hace diciendo *Van y vuelven*, se presume que tendrá

reyes ó triunfos blancos. Si á pesar de ceder el robo con la expresión de *Van y vuelven*, se le acepta y va por muchos naipes, da motivo para sospechar que tiene alguno de los mates.

Cuando el Hombre va al robo por uno ó dos naipes, indica en cierto modo tener pretensión á bola, pues es de creer que los siete ú ocho de que no se descarta, son triunfos con cartas firmes.

Cuando el Hombre es mano y sale arrastrando de espada, siguiendo por triunfo blanco, es señal de que no tiene los triunfos iguales ni el basto, especialmente si se hallare el Contra á su izquierda.

Cuando el mismo sale por carta firme sin arrastrar antes, prueba que no tiene triunfos firmes, ni los necesarios, y su intención de aprovecharlos en los fallos.

Cuando el Tercero sale por carta firme, da á entender que por lo menos pretende tres bazas, pues que á no ser así no debería hacer tal jugada, en la cual largándole el Hombre la baza, podría con un descarte ponerse fallo en el palo del rey que tuviese el Contra.

Cuando el Tercero tomare de éste la baza, significa que por lo menos, tiene con ella sentadas con seguridad otras tres; pues no debe hacerlo sin grande desacierto en otro caso, como tampoco en el de que sin perjuicio de las del Contra pudiera ganar las tres bazas. En efecto, siempre que no pueda contar seguras las tres bazas, no debe hacer más que una, como no sea para encla-

var al Hombre y hacerle perder el juego que de otro modo ganaría, proporcionando al Contra la oportunidad de venirle de su mano la jugada. Éste es otro de los casos en que tiene aplicación la regla — *antes codillo que saçada*, de que trataremos en su lugar.

Hechas estas advertencias preliminares, pasemos á hablar de los descartes, de las salidas, de los fallos y de los arrastres ó triunfados.

Llámase descarte el expurgo que hace el jugador del naipe ó naipes que no le aprovechan, ó le perjudican, según la calidad de su juego y la parte que tiene en él. Se hace de dos maneras, ó en dos tiempos : cuando no pudiendo asistir al palo que se juega, se descarte del naipe de distinto palo qne más le conviene, y cuando antes de empezar la jugada cambia por otros tantos naipes del monte los falsos que deshecha, retenidos los triunfos y los reyes. Suele también reservarse á veces algún caballo con el rey, especialmente si es de palo menos largo, por ser así menos expuesto el fallo, cuando por el número y calidad de los triunfos puede ganarse el juego sin más que lograr el fallo á un palo.

Esta reserva del caballo con el rey podrá hacerla el Contra con mucha mayor probabilidad de buen éxito, mediante que su fallo estriba en sólo el Hombre. Por lo regular, el Hombre en los descartes tiene la atención de descartarse del rey y quedarse con el caballo, cuando no quiere retener ambos. Otro tanto hace hallándose con

rey caballo y sota, pues se queda con ésta y deja el rey y el caballo; sobre todo si el Contra está á su derecha, por si saliendo por el caballo ó la sota, la deja, siendo fallo, no considerándola firme para que la lleve el Tercero cuando no tiene su baza.

La reserva de la sota firme es en tanto de hacer en cuanto guiado el Contra por el dicho de los tresillistas — *no falles sotas, ni dejes caballos*, es más fácil deje de fallarla con la esperanza de que lleve la baza el Tercero.

De la insinuada cortesía de descartarse del rey y acaso del rey y el caballo, no debe de usar más que el Hombre, porque ni el Contra ni el Tercero pueden hacerlo sin exponerse á un recíproco engaño.

Habiendo juego igual para entrar de palo corto, ó de palo largo, es preferible descartarse de éste.

Como es eventual que los naipes buenos que el Hombre haya dejado en el monte estén encima ó debajo, aun cuando el que tiene derecho al robo quiera hacer la contra, suele cederlo si necesita pocos naipes, que presuma ha de dejar el Tercero, según los que tenga el monte, para disimular así su buen juego y dejar engañado al Hombre. Esto es fácil que acontezca, jugando de voltereta; que sea del palo favorito del que había hecho entrada, y ceda por disimulo el robo.

El Tercero ó compañero del Contra es el que puede proceder con más acierto en el descarte,

por el mayor conocimiento, que estando atento al de los demás, ha podido conseguir de la calidad de los naipes que quedan en el monte, porque, por ejemplo, si entre el Hombre y el Contra, siendo triunfos espadas ó bastos, se han reservado once naipes, y se halla con los tres reyes en mano, debe creer que no resta en el monte para el robo triunfo ni rey alguno, y á la misma proporción del número de naipes retenidos y de la calidad de los que tenga en triunfos y reyes, puede ajustar sus cálculos.

El Tercero no debe descartarse del naipe ó naipes falsos del palo del rey ó reyes que tenga para poder largar la baza al Contra, y para evitar también el endosarse; tampoco se descartará de naipe alguno cuando, hallándose fallo, tenga algún triunfo en qué aprovecharlo.

En las salidas, siempre que la haya de hacer el Hombre, atenderá á la calidad de su juego, si es fuerte ó débil en triunfos de calidad, y á su número; si tiene cartas firmes que asegurar, ó triunfos que aprovechar en algún fallo.

Si su juego es fuerte en triunfos y tiene que asegurar naipes firmes, deberá salir arrastrando por el orden que se dirá al tratar de los arrastres; pero siempre de manera de no ponerse con éstos en el caso de poder ser dominado ó vencido.

Así que haya hecho los arrastres posibles, ó en el caso de no convenir hacerlos, saldrá por los reyes que tenga, antes de dar lugar á que des-

cartándose alguno de sus contrarios, se los falle.

Cuando fuere Pie el que le hace la contra, será bueno que salga de un caballo que tenga solo, para conseguir que si el Tercero se halla falto, le quite al Contra la baza, que con el rey llevara.

Debe evitar, en lo posible, la salida por naipe falso, y mucho más no siendo de palo en que esté semi-fallo, para no dar lugar á que el Contra le vaya sentando bazas con naipes falsos.

Como es interés del Hombre endosar á sus contrarios, especialmente como tenga el juego débil y desconfie de sacarlo, á no ser por cuatro bazas, podrá convenirle hacer la salida favorable al Tercero, con Pie que lleve su baza sentado, como, verbigracia, de un naipe falso de los más bajos en que esté fallo el Contra, ó bien arrastrando con triunfo blanco, pues si el Contra, que está enclavado, quiere evitar el endoso, por poco ha de emplear uno de los triunfos altos. Pero la salida de algún naipe falso y bajo del palo en que esté fallo el Contra, cuando enclavado, no es prudente hacerla sino á tiempo en que no pueda perjudicar el descarte que podría hacer el Contra para ponerse fallo en un palo de que el Hombre tuviera el rey, ó carta firme.

El Contra saldrá con preferencia de sus reyes antes de dar lugar á que descartándose el Hombre, se los falle. Haciéndose los reyes da lugar á que si el Tercero se halla fallo en aquel palo, pueda descartarse de un semi-fallo, llevándose

por este medio tal vez la baza del rey, que se hallase en manos del Hombre.

En el caso de encontrarse fallo el Tercero, como hemos dicho, en buena jugada continuarla por el mismo palo, porque aun cuando hallase fallo al hombre, se verá forzado á fallar con triunfo de calidad para no perder la baza y el triunfo en el contrafallo.

También hará buena salida de un caballo, por si encuentra el rey en manos del Tercero, que puede largarle la baza.

Con el mismo intento le convendrán siempre las salidas por los naipes más altos, particularmente cuando se halla el Hombre enclavado, por si teniendo que asistir del palo, no alcanza al naipe al cual sirve, en cuyo caso el Tercero debe, si puede, largarle la baza.

Hechos sus reyes, corresponderá, habiéndolo verificado, á la salida del tercero, que es regular la hiciese por semi-fallo.

El Tercero no deberá hacer la salida por rey alguno, especialmente cuando sea de la primera baza, y no puede todavía ser insinuada por el juego. Sin embargo, si el suyo fuere tal que puede contar seguras tres bazas, y el Contra es Pie, será conveniente haga la salida de carta firme del palo de que tenga el rey, para dar á conocer al Contra que tiene opción á tres bazas.

Así en el Hombre como en el Contra es problemática la salida por semi-fallo; mas á uno y otro podrá convenirles, cuando no tengan esperanzas

de un descarte. Si el Tercero no considera fácil hacer su baza más que aprovechando algún triunfo blanco en un fallo, será muy del caso que salga del semi-fallo.

Á veces están carteando el Hombre y el Contra, empeñados uno y otro en no salir de un palo, el primero tal vez por tener el rey ensotado, y el otro por tener el caballo acompañado, y entonces teniendo á su derecha al Hombre ó enclavado, conviene que haga la salida por el referido palo, para hacer venir bien al Contra la jugada.

Cuando fuere Mano y el Contra Pie, y hubiese observado que el Hombre ha ido al robo por solos uno ó dos naipes, debiendo recelar que tiene pretensiones á bola, y el Contra reservando un solo naipe, hubiese tomado ocho del monte, dando á presumir que posee la mala, si otro mate; entonces, repetimos, convendrá que salga arrastrando para impedir la bola, caso de que el Contra no hubiera robado otro triunfo; pues claro es que si en el arrastre pone el Hombre la espada, llevará el Contra la mala, y reservando por el contrario el Hombre la espada, llevará el Contra su baza con la mala.

Ésta se llama por los tresillitas *triunfada de cuñado*, que también es conveniente y á veces lo más á propósito para hacer perder el juego, cuando sentada ya su baza, llevando ya sentadas tres el Contra, hace una triunfada para obligar al Hombre á asegurar la baza, ó á perder el juego, que difícilmente ha de sacar, debiendo (aun

asegurando la baza) venir desde su mano la jugada á la del que le hace la contra.

Por último, la atención á las jugadas que se han hecho, á los naipes que han salido, á la posición del juego, de cómo es de presumir que se halle cada jugador en cada uno de los palos, á las bazas que lleve sentadas y á la posición en que cada uno se encuentra, deberá determinar la salida en las diferentes jugadas.

Respecto de los fallos y de la conveniencia de tomar y largar las bazas, diremos nuestra opinión.

Supuesto que en el *Tresillo*, si hay obligación de servir al palo, excepto con alguno de los estuches, en que sólo entren ellos, no obstante, el mayor obliga al menor; y no así la de ganar, fallar, ni contrafallar, es bueno saber el uso que se pueda hacer de tomar ó largar las bazas, ya que tal vez la mayor habilidad del jugador en hacer que atendida su posición y la de los demás, como igualmente la del juego, vayan las jugadas por el orden más favorable.

Suele el Hombre largar la baza al Tercero cuando quiere descartarse de un semi-fallo, para quitar al Contra la que llevaría quizás con el rey del palo del descarte.

Suele otras veces largarla, cuando hecha por el Contra la salida de algún naipe falso bajo, sospecha la ha de llevar el Tercero en la precisión de asistir, al tener ya sentada su baza, consiguiendo por este medio endosarle, y la conveniencia de que le venga de su mano la jugada.

Cuando el Hombre tenga las bazas precisas para sacar el juego debiendo aprovechar uno de sus triunfos en un fallo, debe hacer éste con triunfo firme, para no perder por contrafallo el triunfo, con la baza que le era necesaria.

Puede darse caso en que por no guardar la regla que precede pierda el Hombre un juego de otro modo imperdible, cual es el de cinco triunfos en espadas con cuatro de estuche, y el tres y cuatro bastos de rey firmes, y de consiguiente con dos fallos; teniendo el Contra los seis restantes con rey, caballo y sota de copas. Si en este caso, saliendo el Tercero por un oro, fallase el Hombre con el tres de espadas, sentaría el Contra su baza contrafallando con el cuatro; y jugándose como se quiera, ya es inevitable que pierda el juego de codillo, porque no pudiendo hacer más el Hombre que las cuatro bazas de los estuches, ha de llevarse, de cualquier manera, el Contra las cinco restantes, lo que no sucederá si el Hombre hubiese hecho su fallo con triunfo firme.

Conviénele también al Hombre fallar de firme cuando le es necesario arrastrar antes que le fallen los reyes ó cartas firmes. Mas cuando la salida venga del Contra y el Tercero sea Pie, que lleve sentada su baza, podrá fuera del caso precedente fallar con triunfo blanco, ya que contrafallándole debe el Tercero endosarse.

Puede ser útil al Hombre y también al Contra largarse recíprocamente alguna baza, cuando por

tomarla tuviese que perjudicarse de dos bazas viniéndole la jugada de su mano, como, por ejemplo, teniéndose los triunfos intermedios, como de rey y sota, espada y basto.

Cuando el que ha tomado á su cargo la contra, ha tenido un mal robo, de modo que no pueda contar seguras tres bazas, debe largar cuantas pueda al Tercero, dándoselo á entender así á la primera salida con jugar algún naipe falso de semi-fallo, ó como convendría jugarse, si no hiciera la contra. Pero pudiendo desempeñar la contra, no debe dejar más que su baza al Tercero, menos cuando tenga la seguridad de hacer sin ella las cuatro y por lo tanto de dar codillo, y también si el Tercero le ha dado á entender que tiene pretensión á tres bazas.

Fuera de estos casos, es perjudicial que el Contra permita que el Tercero se endose, facilitando así que el Hombre saque el juego por cuatro bazas.

El Tercero debe largar al Contra cuantas bazas pueda, sentando la suya sin perjuicio de la de aquél. Sin embargo, aun cuando sentadas por el Contra tres bazas y lleva ganada la cuarta, no debe el Tercero largársela si no tiene absolutamente esperanza de hacer su baza. La razón es que, ó el Contra puede ó no hacer otra baza además de las tres y la que se disputa, sin que vaya á parar á su mano la otra jugada. Si no puede hacerla, es por demás que se largue la baza en disputa y junte con ella cuatro bazas, teniendo el

Hombre precisamente ganado el juego por cinco. Y si puede sentar otra baza sin perjuicio de largarle el Tercero la suya, el juego es perdido de puesta, cual debe ser, y no de codillo como se hubiera verificado á largarle al Contra aquella baza.

Hemos dicho que el Tercero no debe llevar más que una, porque no ha de dar lugar á que por hacer dos, ó el Hombre saque el juego por cuatro, ó el Contra le dé codillo. No obstante, puede y aun debe hacer dos bazas en la alternativa cierta de que haya el Hombre de sacar el juego, ó el Contra darle codillo, por la regla *antes codillo que sacada*. Pero no siendo seguro que el Hombre haya de sacar el juego, y el no poder perderlo de puesta, será siempre mal aplicada aquella regla, siendo por el contrario cierta la obligación de asistir y ayudar al Hombre contra el codillo, por ser interés común, ó del juego que se pierda antes de puesta, contra el particular del que pretende el codillo.

El Tercero, repetimos, no debe entrar en bazas sino en el caso de la alternativa de codillo ó sacada y en el de tener casi seguras tres bazas. Y si se atiende á lo que la experiencia enseña, que la ambición de hacer bazas engaña con esperanzas mal fundadas, siendo raras las puestas que resultan de hacer tres bazas cada uno, quizá lo mejor sería que no contando con las tres seguras, no hiciera más que su baza.

Al tratar de las salidas dijimos incidental-

mente *no falles sotas*, *ni dejes caballos*, entendiéndose que cuando el Hombre sale de sota, no se le debe fallar pudiendo el compañero llevar la baza con el rey ó caballo del palo ; y que haciendo la salida de caballo se le debe fallar, por la diferencia en la presunción que obra distintamente en cada uno de los dos casos. Así es que muy á menudo acontece que el Hombre se descarta de rey, reservando en su lugar firme el caballo, y no se ve con la misma frecuencia que pueda reservar con el descarte de rey y caballo, firme la sota.

En los arrastres ó triunfadas, por lo común no se triunfa al Hombre y sí es éste el que le hace, al parecer por dos razones, es decir, porque el hacer sus naipes firmes depende de que no se los falle cualquiera de sus contrarios, y no lo hacen éstos, tanto porque sus naipes firmes no dependen más que del fallo de uno, que es el Hombre, como porque éste, por lo regular, es quien tiene la presunción de la ventaja en triunfos de calidad. Por regla general no se triunfa al Hombre sino cuando por su imprudencia en los arrastres se ha puesto en el caso de ser dominado y vencido en ellos, ó cuando, hallándose enclavado, le hace el de la izquierda la triunfada de cuñado, si el Contra está á su derecha.

Cuando sentada ya su baza por el Tercero, que está á la izquierda del Hombre, y á la derecha de éste el Contra, haya de salir y observado que las veces que ha salido el Hombre nunca

arrastró, lo cual indica que tiene los triunfos intermedios y aguarda, para hacerlos todos, á que le vengan de mano del Contra las triunfadas; convendrá por identidad de razón que el Tercero le haga la triunfada de cuñado, tanto para privar al Hombre de aquella ventaja, cuanto para dar ésta al Contra.

Conviene también, por regla general, la triunfada ó arrastre, siempre que quieran asegurarse cartas firmes, haciéndose hasta el punto de no poder ser dominado y vencido, como por ejemplo, teniéndose el estuche con los dos mates, ó con uno de tres triunfos iguales, ó sostenidos por su orden. Mas con triunfos desiguales, ó de escalerilla, más claro, que tengan intermedio, como rey y sota, espada y basto, deberá el Hombre abstenerse de triunfar, mayormente cuando tenga al Contra á su izquierda, aguardando á que le venga la triunfada de su mano para hacerlos todos, que es lo que se llama la tenaza.

Cuando el Hombre tenga la espada con triunfos blancos, faltándole la malilla y el basto, convendrá triunfar de menor, por ver si arrastrando de espada, luego que vuelva á su mano la jugada, puede sacar alguno de aquéllos reservados á sus inferiores. Con espada, malilla y los demás triunfos blancos, arrastrará de espada y luego de uno blanco para ver si al tornar á su mano, puede sacar el basto con la mala; pero si tuviere temor de que le fallen los reyes y cartas firmes y poseyere la espada y la mala con tres

triunfos blancos, continuará triunfando después que con la espada, con la mala y con otro blanco, pues los naipes firmes de cada palo le cubren de algún modo los efectos de poder ser vencido en las triunfadas.

Cuando el Hombre triunfa ó arrastra, el Tercero que no tenga más pretensión que la de sentar su baza de obligación, se prevendrá descartándose de los triunfos mayores sirviendo á las triunfadas por no exponerse á endosarse, ó á quitar la baza al Contra, teniendo que asistir á otra triunfada.

Cuando, por ejemplo, en triunfos de oros ó copas se halla el Hombre con mala y punto en mano en las dos últimas jugadas, y en las de su contrarios la espada y el basto, arrastrará de la mala, porque no hallándose la espada y basto en una mano, la mala obligará al basto, y si el otro gana la baza con la espada, le queda segura la última con el punto. Por el contrario arrastrando con éste ha de quedarse indefectiblemente sin ninguna de las dos bazas.

Todo jugador de *Tresillo* debe observar las siguientes reglas :

1ª. Como el estar sentado á derecha ó izquierda del que no sea igual á los otros jugadores, puede influir mucho para que pierda ó gane, es indispensable que la suerte decida el lugar que cada uno ha de ocupar. Esta operación puede hacerse poniendo un naipe de palo diferente por el orden de oros, copas, espadas y bastos en cada

uno de los cuatro ángulos de la mesa, y sacando de la baraja otros cuatro uno de cada palo, los barajará y presentará cubiertos á cada uno de los jugadores para que escoja uno y pase á tomar el asiento que corresponda al lado de la mesa que contiene el naipe de su palo. Si no fueren más que tres los jugadores, quedará vacío el cuarto asiento para ocuparlo, durante la partida, alguna persona que quiera interesarse en el juego.

2.ª El que tenga el primer asiento de oros (ó de copas, si el de oros queda vacío) será Mano y tendrá á su cargo decidir del tanto á que se desee jugar, en caso de no estar conformes los jugadores.

3.ª El que ocupe el asiento de bastos (ó el de espadas si aquél quedare vacío) será Pie, pondrá sus tantos en el platillo, barajará y dará los naipes.

4ª. Antes de distribuirlos será de su obligación el contarlos y la tendrá también cualquiera que empiece á dar con otra baraja, cuantas veces se cambie.

5.ª Cualquiera de los jugadores tiene derecho á barajar después de aquel á quien toque dar, sin perjuicio de que éste vuelva á hacerlo.

6.ª El que se halla á la izquierda del que da, no puede excusarse de cortar por más de tres naipes.

7.ª El que da, después de puestos por él cuatro tantos en el platillo y de haber pasado éste á

su derecha, distribuirá nueve naipes á cada uno de los jugadores precisamente de tres en tres, para evitar que si conoce algún naipe cambie de dar, por conseguir esta ventaja, y luego colocará el monte junto al plato.

8.ª El que diere sin tocarle y fuere advertido antes que alguno hubiere visto los naipes, perderá los cuatro tantos del platillo y dará aquél á quien tocaba. Si ya se hubieran visto los naipes, se jugará la mano; mas no podrá entrar el que ha dado sin corresponderle, y á la mano siguiente dará el que debía haberlo hecho.

9.ª Deben los jugadores acostumbrarse á contar sus naipes antes de verlos, para no incurrir en penas de naipe de más ó de menos.

10.ª Cada cual debe tomar por su mano los naipes que necesita robar, pues no pudiendo dejar de exigirse la multa al que tenga naipe de más ó de menos, habría en tal caso disputa entre el que se los dió y el que debía tomarlos.

11.ª No es permitido poner sobre el monte los naipes con que se va á robar, para que el que tenía algunos de más no pueda ocultarlo.

12.ª El descarte ha de colocarse en el lugar que ocupaba el monte. Cualquiera puede volver á ver el suyo mientras no se haya mezclado con el que otro pusiera encima, ni empezádose á jugar la mano; por esto convendrá que el descarte que se ponga sobre el de otro se coloque en forma de cruz.

13.ª Cuando juegan cuatro, debe contar el

monte y el descarte el que dió, y avisarlo si hallase naipe de más ó de menos.

14.ª El cuarto servirá también de fiscal para contar los renuncios.

15.ª Las bazas debe ponerlas cada uno delante de sí por su orden y en forma de cruz, para poder resolver todas las dudas en caso necesario. Los jugadores tienen derecho á examinarlas cuantas veces gusten.

16.ª El que juegue de entrada, ó voltereta, tiene tiempo para rendirse hasta que cubierta la tercera baza por el que la hizo y puesto en la mesa naipe para la cuarta, se halle éste correspondido; pero correspondida ya esta jugada, no se puede rendir. Si el que hizo la tercera baza pregunta al Hombre si se rinde, tiene que resolverse antes de jugarse naipe para la cuarta.

17.ª Si el Hombre descubre su juego, creyéndolo imperdible, pueden sus contrarios obligarle á jugar con los naipes descubiertos y también convenirse en las jugadas para hacérselo perder.

18.ª Puede preguntar el Hombre *quién ha robado primero* y *quién gana* y los contrarios *qué es triunfo* y *quién gana* ó *carta en mano;* pero no deben decir *gano* para que se le deje la baza, ni *á mí* para que se le permita tomarla, ni hacerse uno á otro señas que lo indiquen.

19.ª Tampoco deben decirse uno á otro los jugadores si ha salido éste ó el otro naipe y los triunfos que estén fuera, pues, cada uno tiene la libertad de verlo por sí, examinando las bazas.

20.ª No hay regla ni costumbre fija para el pago de los tantos; pero generalmente el que da los naipes pasa el platillo á su derecha y pone cinco tantos. Si los tres que toman naipes no juegan, da el que le sigue de mano y pone otros cinco tantos, siguiendo este órden hasta que alguno de los jugadores gana el juego.

21.ª El que saca ó gana el juego, que precisamente debe ser por una baza más que cualquiera de los contrarios, se lleva lo que hay en el platillo y además cinco tantos por cada uno de los jugadores, como también los que correspondan á las condiciones de voltereta, solo, bola, primeras, estuches ó contraestuches.

Por la voltereta se cobran de cada jugador dos tantos, que con los cinco de entrada son siete.

Por el solo diez, que con los cinco dichos hacen quince.

Por la bola cuarenta, si juegan cuatro, y treinta si son tres, además de las condiciones mencionadas, menos las primeras.

Por éstas, ó sean las cinco primeras bazas que hace, lleva un tanto.

Por el estuche mayor cobra tres tantos y uno más por cada estuche, ó cada uno de los triunfos que siguen al estuche mayor por su orden.

Por el contraestuche, que se verifica cuando el Hombre gana ó pierde el juego, hallándose el estuche mayor en manos de sus contrarios, ó cuando lo pierde teniéndolo en las suyas, se pagan también tres tantos.

Varias son las opiniones acerca del pago del contraestuche en el primer caso. Hay quien lo tiene por un premio de valor, por haberse arriesgado á jugar contra el estuche, y quien lo califica de temeridad; por lo que los del primer parecer admiten que el Hombre lo cobre y no lo pague, si pierde; y los de la segunda, que así como lo cobra, ganando, lo pague en caso de pérdida, y esto parece lo más justo.

22.ª Los dos tantos de voltereta se pagan siempre ó al Hombre, si gana el juego, ó por él á sus contrarios, sea que lo pierda ó no quiera jugarlo.

23.ª Caso de perder el Hombre el juego, debe pagar además de lo del platillo los cinco tantos que cobraría de cada jugador si la puesta es primitiva y las condiciones á los contrarios.

24.ª Si pierde la bola, pagará lo que había ganado por ella; pero se llevará lo del platillo con las demás condiciones de cada jugador.

25.ª El que defiende el juego, ni cobra ni paga condiciones.

26.ª Si en caso de defensa el Tercero diere codillo, lo pagará el defensor sin perjuicio de que el Hombre pague su puesta.

27.ª Toda puesta que se haga sobre la primitiva no podrá reservarse, pero sí la segunda, á voluntad del que la deba. También suele permitirse jugar la tercera, aunque no la cuarta y demás. Sin embargo, cuando se juega por mero pasatiempo, debe establecerse por regla que no se

pueda cargar puesta alguna sobre la segunda.

28.ª Cuando de resultas de haberse defendido el juego hubiera dos puestas sobre la primitiva, deberán ponerse juntas sin poder reservarse alguna; mas si fueren sobre puestas reservada, podrá reservar la suya el que quiera de los dos.

29.ª Toda puesta que se haga sobrerreservada, es reservada igualmente.

30.ª El orden con que deben ponerse en el plato las puestas reservadas es siempre de mayor á menor, por lo que siempre es también de mayor á menor la puesta que se juega, ó que está en el plato.

31.ª Cuando el Hombre perdiere el juego de codillo por haber hecho una baza más que él alguno de sus contrarios, debe pagar á éste lo que en caso de puesta debería poner en el plato.

32.ª El codillo que se dieren en cualquiera mano en que hubiere habido un renuncio calificado, debe quedar puesta.

33.ª En este juego no se paga tanto alguno que no se pida. Es bueno para que se paguen al mismo tiempo que se reclaman, aun cuando haya de cambiarse por uno; así se evitan dudas y la incomodidad de retener en la memoria las deudas respectivas.

Las leyes para penar las equivocaciones ó faltas de boca, el descubrimiento de algún naipe, los renuncios, etc., son convencionales en su mayor parte y se aplican ó no en todo su rigor según se juega entre amigos ó entre personas des-

conocidas poco dispuestas á disimular los yerros involuntarios. Indicaremos, no obstante, las más admitidas.

Se equivoca á veces el jugador diciendo *paso* por *juego*, ó viceversa, ó bien el Hombre nombrando un palo por otro del que quiere triunfo, por lo que es necesario determinar *a priori* la fuerza, aplicación y extensión que ha de darse al dicho común *la boca hace juego*, y lo que ha de hacerse, según los casos.

El que diga *juego* en vez de *paso*, ó al contrario, si rectifica su dicho antes de hablar el que le sigue, no incurrirá en pena alguna. No podrá, sin embargo, deshacer la equivocación después de haber hablado el de su derecha, y sufrirá las consecuencias de ella. Pero si viéndose obligado á jugar, se creyere perdido, podrá rendirse antes de ser correspondido el naipe para la cuarta baza, pagando una puesta igual á la del platillo, sin defenderse y sin pago de condiciones, como si fuera de voltereta.

Si el entrante nombra por equivocación un palo por otro y vuelve de su error antes de tomar el monte para robar, no caerá en falta; mas si no lo advierte á tiempo, sufrirá las consecuencias, con la facultad de rendirse en los términos indicados en el párrafo anterior.

Si el mismo entrante se echase á la cara el robo sin nombrar el palo de triunfo, lo señalará inmediamente el de su derecha. En este caso, no acomodándole jugar al palo que le han señalado,

tendrá la facultad de rendirse en el modo y forma ya dichos.

El que va solo y nombra un palo por otro, puede deshacer su equivocación mientras uno de los contrarios no haya acabado de robar ; pero verificado esto, sufrirá la pena. Si no quiere jugar al palo que ha nombrado, pagará una puesta igual á la del platillo, no las condiciones del solo.

Cuando es Mano el que va solo, suele arrastrar saliendo por la mala para señalar el palo de triunfo sin nombrarlo, y también á veces salir por la espada ó el basto, en cuyo último caso se entenderá por triunfo lo que pinta. Si dijera haberse equivocado, porque creía haber nombrado antes el palo, ó por otra causa cualquiera, y se conociese su equivocación, podrá rendirse, como le convenga.

Si alguno de los compañeros del Hombre pidiese ó dijese algo para que su compañero lleve ó le deje la baza, ó jugare antes de tiempo con tal designio, pagará una puesta sencilla sin perjuicio de pagar además la del platillo, si el Hombre perdiese el juego.

Si el Hombre dice, para inclinar al que no hace la contra á que tome alguna baza, *me dan codillo*, ú otra frase análoga, pagará una puesta sencilla, sin perjuicio de la suerte que le queda en la que está jugando.

« Lo mismo se peca por naipe de más que por naipe de menos », dicen los tresillistas ; pero

no son siempre los mismos los casos y circunstancias en que ocurre tenerlas ya de más, ya de menos, ni es igual en todos la sospecha de malicia, ni el perjuicio de tercero. Es, pues, preciso deslindar bien los casos y circunstancias.

El tener naipe de más ó de menos puede provenir de la baraja, del que los distribuye, de cualquiera de los otros jugadores, antes de descartarse y después, y puede no advertirse hasta que se han hecho una ó más jugadas.

La mano en que se advierta que es defectuosa la baraja por naipe de más ó de menos, ó por estar alguno duplicado, será nula aunque se haya ganado ó perdido ya el juego, y pagará una puesta sencilla el que dió el primero con aquella baraja y debía haberla contado.

Si los naipes estuvieran completos, pero con alguno duplicado para componer el número de cuarenta, no pagará nada el que dió, mas la mano será nula.

El que diere más de diez naipes, por ejemplo, tres más al que esté de mano, si los recoge antes que se hayan mezclado con los demás, no incurre en pena. De otro modo pagará una puesta sencilla, volviendo á dar.

Si el que da se toma naipes de más y se delata él mismo antes de verlos, sólo pagará una puesta sencilla y volverá á dar. Mas si entrare alguno, el que se dió naipes de más los presentará todos en forma de abanico y vueltos de modo que no se vean, al que ha entrado, quien colocará los so-

brantes en medio del monte, barajará y hará que corte el de su izquierda.

Si el que da se tomare naipes de más, no corrigiendo el exceso antes de ver alguno y sin que se hayan mezclado con los nueve que le corresponden, como no se delate él mismo, pagará por el décimo naipe una puesta igual á la que se juegue, y una sencilla por cada uno de los excedentes, y volverá á dar.

Si no se toma más de ocho, no puede como los demás jugadores anular la mano ó jugarla á su arbitrio, ni tomar antes del monte el naipe que le falta, pero sí entrar con ocho. También con ocho naipes puede el que los ha dado jugar solo; pero ha de robar después el noveno para regularizar el juego.

Los demás jugadores con ocho naipes pueden á su arbitrio anular ó jugar la mano, según hemos indicado, derecho que pierden así que otro mejora su entrada. El que tuviere solos ocho naipes, caso de jugarse la mano, debe ser el primero en robar para no exponerse á que le dejen sin los nueve que le corresponden.

Con más de diez naipes ó menos de ocho se vuelve á dar.

Si otro de los jugadores, que no sea el que dió los naipes, tiene más de diez y no lo dice cuando le toca hablar en su lugar, pagará una puesta sencilla por un descuido tan notable. Como entre con ellos y se advierta al tiempo de robar, pagará una puesta igual á la que se juegue, sin perjuicio de anularse la mano.

El que da, no puede jugar solo teniendo diez naipes; pero cualquiera de los otros, á quien se perjudicaría por una falta que no había cometido, se descartará de uno diciendo, *voy solo con diez*, y los contrarios no tienen obligación de robar el naipe desechado. Si no advirtiese haber ido solo con diez hasta que uno de sus contrarios ha robado, se sujetará en pena del descuido á que el de su derecha le saque por suerte el naipe de exceso y lo ponga, sin verlo, entre los que quedaron en el monte. No advirtiendo que tiene naipe de más hasta que sus contrarios han robado, incurrirá en la pena que señalaremos para el que tenga naipe de más ó de menos después del descarte.

Si alguno, después de vistos sus tres primeros naipes, toma las que corresponden á otro y los ve, ó las mezcla con los suyos, de modo que no pueda deshacerse el yerro, pagará una puesta sencilla. Después de haber visto seis naipes, pagará una puesta igual á la del platillo, porque puede hacerlo maliciosamente para que se vuelva á dar, por ser malo su juego.

El que tenga naipe de más ó de menos después del descarte pagará una puesta igual á la que se juegue. Si es el Hombre el que se encuentra en este caso, en el momento en que se le advierta, los contará, y convencido que sea de su culpa, los barajará y presentará al jugador que esté á su derecha, para que extraiga el sobrante. En castigo de esta falta, nada ganará

si saca el juego; en caso de perderle pagará dos puestas iguales á las del platillo, y las condiciones, si las hay.

Si el Hombre tiene naipe de menos y lo ve antes que se haya cubierto la primera baza, se suspende la jugada, mientras el jugador de su derecha toma un naipe de en medio del descarte y se lo da; aunque saque el juego, no ganará nada, perdiéndolo, pagará dos puestas iguales á la del platillo y á más las condiciones.

Si el naipe de más ó de menos lo tiene otro cualquiera de los jugadores, será el Hombre quien ejecutará lo prevenido respectivamente en los dos párrafos anteriores.

Pueden descubrirse uno ó más naipes de la baraja al tiempo de hacerse la distribución, de los del monte ó del descarte; bien con motivo de una salida intempestiva, por anticiparse en la jugada ó por jugar palo distinto de aquel con que debía asistirse, caso de rectificarse á tiempo un renuncio.

Si el que da descubriese al tiempo de repartir los naipes la espada, el basto, una malilla, un rey, ó más de un naipe, pagará una puesta sencilla y volverá á dar.

Cualquiera de los jugadores, incluso el que da, jugando cuatro, que tenga la curiosidad de ver el naipe que está encima en el monte, ú otro de ellos, pagará una puesta sencilla, y lo mismo si viere el descarte, el cual se contará sin verlo para no exponerse á que lo vean los que están jugando.

El que juegue naipe de mano sin tocarle, pagará puesta sencilla, aunque nadie le hubiera contestado, y jugará aquél á quien tocaba. Si alguno hubiese asistido ya á su jugada antes de advertirse la equivocación, el Hombre será árbitro de que se rectifique ó no, puesto que es el más interesado.

Si fuere el Hombre el que jugase de mano sin tocarle, no incurrirá en pena por este hecho, porque no puede convenirle enseñar un naipe. Sin embargo, si la equivocación se nota después de haber alguno asistido, los contrarios serán árbitros de que se rectifique ó no; pero después que se haya jugado naipe para la segunda baza, debe seguir la mano, dando á la siguiente aquél á quien tocaba y satisfaciendo el Hombre una puesta sencilla, sin perjuicio de la suerte que le queda en la que está jugando.

El que estando á la izquierda del Hombre se anticipare á corresponder á su jugada, pagará una puesta sencilla por haber enseñado el naipe á su compañero; pero si el Hombre perdiese el juego, la pagará igual á la del platillo, porque puede ser causa de que aquél se perdiese.

El que enseñase algún naipe, ya sea que se le caiga de la mesa al jugar, ya de cualquiera otro modo, pagará una puesta sencilla por cada uno que enseñe. Esta regla no comprende al Hombre, porque en ningún caso puede convenirle enseñar los naipes.

El naipe puesto en la mesa no puede ya reco-

gerse, á menos que sea de palo diferente del que vaya jugado.

Renuncio es no asistir al palo que va jugado; pero no es tal el renuncio hasta que cubierta la baza en que se hizo, juega otro naipe el que la ganó. Entretanto debe deshacerse el yerro si se advierte, y puede el de la derecha que no había asistido jugar otro naipe sin incurrir en la pena señalada para el descubrimiento de cartas; pero deberá pagarla el que empezó á renunciar, como queda advertido.

Así que se note un renuncio ya calificado, queda sujeto el que lo ha cometido á rectificar ó no las jugadas, desde aquella en que hizo el renuncio hasta la otra en que se notó, según convenga al Hombre, ó á los contrarios en su caso; cuya rectificación no tendrá lugar después de cubierta la octava baza, pero siempre la pena correspondiente.

El que renuncia pierde por el hecho una puesta igual á la que se juega y en aquella mano no cobra tantos por ningún concepto.

Como el mismo jugador puede cometer varios renuncios en una sola mano, por el primero que cometa en cada palo sufrirá la pena impuesta en la ley antecedente, y sólo pagará una puesta sencilla por cada uno de los demás, considerándolos como consecuencias del primero.

En toda mano que haya un renuncio calificado, el codillo que se diere, queda puesto.

La puesta sencilla consta de diez y seis tantos,

jugando tres personas, y de veinte si juegan cuatro. La puesta del plato varía, ya por los tantos que se hayan recargado con los pases, ya por la puesta ó puestas de los juegos perdidos que se le hayan cargado.

EL ECARTÉ.

Se juega entre dos con una baraja de treinta y dos naipes, cuyo valor es por el orden siguiente: *rey*, *caballo*, *sota*, *as*, *nueve*, *ocho siete* y *seis*. Ordinariamente hay uno ó más apuntes.

La partida se juega á cinco puntos, á menos que se estipule lo contrario.

Sorteada la mano, el que debe dar las cartas hace cortar á su adversario, y en seguida distribuye entre ambos diez naipes y voltea otro. Si éste es el rey, vale un punto al jugador que lo ha volteado, y lo mismo al que lo tenga en la mano; mas para esto es necesario anunciarlo antes de jugar, diciendo: *tengo el rey*, ó jugarlo inmediatamente, si le corresponde.

El mano propone siempre el descarte, manifestando el número de cartas que desea dejar, las cuales pone al lado opuesto al del monte, antes de tomar las que le corresponden; pues el que juega con más de cinco cartas después de verificado el descarte, pierde un punto y los del as, si lo tuviese.

La carta que se vuelve, es decir, el *triunfo*, indica el palo que gana á los demás.

El que ha recibido los naipes, juega primero, anunciando el palo, de modo que si al jugar dice *oros*, y echa copas, el contrario puede obligarle á volver á recoger la carta jugada y hacer que la sustituya con otra del color que anunció.

No se permite renunciar ni dejar de matar, cuando se puede. Si uno de los jugadores renuncia ó falla, así que se nota, vuelve cada uno á tomar sus cinco cartas, y el que incurrió en la falta está obligado á tender las suyas sobre la mesa y jugar al descubierto. Por regla general todo jugador que renuncie, no ganará más que un punto, si hace bola, y nada, si tan sólo hace un punto.

Cuando hay vueltas sobre la mesa algunas bazas, pertenezcan á quien quiera que sea, no cae en falta el que renuncia, porque la confusión de las cartas no le permite jugar con acierto; pero si uno ha recogido sus bazas y el otro las ha dejado, sólo cae en falta el que las dejó, siéndole por tanto aplicables todas las penas.

El jugador que después de haber muerto una carta á su adversario, mezcla con la baceta ó descarte las cartas que le quedan en la mano sin enseñarlas, pierde dos puntos, como igualmente el que sin jugar mezcla su juego con la baceta, ó lo arregla de modo que no pueda comprobarse.

Otras infinitas reglas pudiéramos citar, pero las omitimos porque casi todas son comunes á

los demás juegos de naipes, y porque con facilidad puede suplirlas el buen juicio de los jugadores.

En el *Ecarté* se juega por turno y hay obligación de asistir al palo; el que no tiene carta del de que ha salido el contrario, corta con triunfo. Descartarse de las cartas más bajas, en la esperanza de lograr otras más altas; jugar las peores cuando están en la mesa los triunfos más fuertes á que nada puede resistir; procurar después hacer las bazas restantes, manejando bien el juego; á esto está reducido el sencillo mecanismo del *Ecarté*, en el cual es necesario hacer tres bazas para ganar un punto. El que hace todas las bazas gana dos puntos; hacerlos sin el as, ó tres con él, se llama hacer bola.

EL WHIST.

La palabra *whist* es una interjección inglesa que equivale á *¡silencio!* El juego á que se ha dado este nombre no es de los más difíciles; pero sus variadas combinaciones han servido de tema para escribir gruesos volúmenes que los jugadores harán bien en consultar. Nosotros seguiremos al autor de un tratadito sumamente curioso, que tiene la ventaja de haber sido corregido por el célebre Deschapelles.

El *Whist* se juega entre cuatro personas, si bien se necesitan seis para que una mesa esté completa, y con dos barajas francesas de á cincuenta y dos naipes. Se echan cartas para saber quiénes comienzan la partida y quiénes son los compañeros; los que tienen las dos más bajas van contra los que reciben las dos más altas, siendo de advertir que el *as*, aunque la de más valor del juego, se considera en este caso como la más pequeña.

Los compañeros se colocan frente á frente, y cada uno toma cuatro tantos para marcar los

puntos; aparte se colocan otras cuatro fichas para pagar al fin de la partida.

Así que todos están sentados, aquel á quien toca dar distribuye los naipes uno á uno y empezando por su izquierda, después de haber hecho cortar á su adversario de la derecha. Vuelve el último, y éste señala el triunfo, que es color dominante en cada jugada. Todos los naipes del palo triunfante sirven para ganar la baza cuando se esté fallo, es decir, cuando no se puede servir al palo jugado.

Síguese, para jugar, el mismo orden para la distribución, de modo que el primero en mano está á la izquierda del que da.

El objeto que se propone uno en este juego es el de hacer más bazas ó ganar más puntos que sus dos adversarios, para lo cual es preciso no distraerse y prestar mucha atención. Tampoco debe nunca darse á entender ni de palabra ni por señas, cuándo se tiene mal juego; porque un solo movimiento imprudente podría ser perjudicial, si lo observasen adversarios que estuvieran alerta.

El as mata al rey, éste al caballo, el caballo á la sota, y así sucesivamente hasta el dos, que es el naipe que tiene punto más bajo.

Para ganar la partida es preciso contar diez puntos; se cuenta uno por cada baza que se hace más de seis. A más de estas bazas, que también se llaman *tricks*, se pueden ganar puntos por los *honores*.

Llámanse honores las cartas de la *cuarta mayor* que componen el as, rey, caballo y sota del color del triunfo, é igualmente los de los otros palos, aunque á éstos no corresponda una ventaja particular.

Dos compañeros cuentan y señalan dos puntos, cuando entre ambos tienen tres honores del triunfo; si tuviesen los cuatro, marcarán cuatro puntos.

Los honores se ganan, gane ó pierda las bazas el que los tiene. Hay, sin embargo, un caso en que los honores no se cuentan, y es cuando se tienen nueve puntos y sólo falta uno para ganar la partida.

Es necesario cuidar mucho de marcar los puntos ganados por los honores antes que se vuelva la última carta en la siguiente jugada, pues de no, ya no pueden contarse.

Cuando dos compañeros tienen ocho puntos, el que tenga dos honores en su juego puede preguntar al otro si tiene un tercero; como conteste afirmativamente, ganan la partida sin necesidad de jugarla.

Los puntos se marcan con las cuatro fichas de que debe hallarse provisto cada jugador. Uno, dos, ó tres puntos se marcan con otras tantas fichas; cuatro con las cuatro fichas puestas en cuadro; los demás, colocando una ficha encima ó debajo de las otras dispuestas en sentido horizontal. Esta ficha, situada fuera de la línea, señala tres puntos cuando se encuentra encima,

y cinco si se halla debajo. El punto nueve se indica disponiendo en línea diagonal las fichas, la cuarta encima de la de en medio.

Al empezar la partida se estipula el valor de cada ficha, de las cuales se pagan una, dos, ó tres, según es aquélla sencilla, doble ó triple, por el número de puntos ganados á los contrarios.

Es sencillo y no vale más que una ficha, cuando tienen cinco puntos, ó más.

Es doble y vale dos, cuando tienen cuatro puntos, ó menos.

Es triple y se pagan tres, cuando tienen tres puestos, ó menos. También es triple y se pagan tres, cuando los contrarios no hacen ningún punto, en cuyo caso, lo mismo que en otros juegos, se llama una partida á bola.

Además de las tres, dos, ó una ficha que proporciona de beneficio cada partida ganada, se pagan á los vencedores en dos partidas las fichas de apuesta y alivio.

El alivio es comunmente de dos fichas, aunque puede ascender á más si así se hubiese convenido; pero por lo regular no excede de cuatro.

De este modo, dos compañeros cobran siete fichas cuando han ganado una partida triple y otra doble, y nueve si se convino al principio que el valor del alivio sería de cuatro fichas.

Si las dos partidas no se hubiesen ganado consecutivamente, se reduce el número de fichas que produjo á los adversarios el haber ganado la tercera partida, de manera que el producto de

aquélla, compuesta de una triple y otra doble queda reducido á seis fichas, cuando los contrarios han ganado la tercera partida sencilla.

Si dos compañeros ganaren todas las bazas, lo que se llama bola, ganan ocho fichas, si el alivio es de dos, y diez, si se hubiese convenido en ser de cuatro; pero en este caso, no se cuentan los puntos en razón de las bazas ó de los honores, sino que la partida queda tal como está.

Si, lo que acontece muy á menudo, los jugadores se convienen en no pagar la bola, los tricks y los honores quedan con su valor ordinario.

Las leyes del juego son las siguientes :

1.ª Si alguno jugare sin tocarle su turno, los contrarios tienen el derecho de hacerle jugar su carta en tanto que lo consideren oportuno, durante toda la jugada, á menos que tenga que faltar; ó si uno de los contrarios es primero en jugar, y ha de servir del color señalado.

2.ª No puede acusarse un fallo hasta que se ha hecho la baza, ó mientras el que falló ó el compañero no han vuelto á jugar.

3.ª Cuando se falla, los adversarios tienen el derecho de marcar tres puntos y los que fallaron aunque completaran la partida, deben quedar en nueve, á pesar de que los otros ganen tres puntos por su falta, el fallo se marca con algunos puntos que pueden hallarse con facilidad.

4.ª Si alguno exigiese carta antes de tener ocho puntos, los contrarios son libres de exigir ó no

que se vuelva á distribuir y hasta pueden consultar entre sí, si les conviene ó no hacerlo.

5.ª Desde el momento en que se vuelve el triunfo, queda caducado el derecho de recordar al compañero exigir.

6.ª Tampoco pueden reclamarse los honores de la precedente desde que se vuelve un nuevo triunfo, á menos que se hayan pedido de antemano.

7.ª Si alguno separase un naipe de los otros, cada uno de los adversarios puede exigirle, con tal que le nombre y que esté separado; mas si por casualidad nombrase uno por otro, le es permitido á cada uno de los contrarios exigir, durante toda la jugada, la más alta ó mejor carta del palo que quiera.

8.ª Cada cual debe tener las cartas á su frente; si uno de los adversarios las mezclase con las de los otros, su compañero está autorizado para pedir que cada cual tome las suyas; pero no le es permitido preguntar quién ha jugado ésta ó aquélla carta.

9.ª Si alguno falla y se echa de ver antes de recoger la baza, la parte contraria puede pedir la carta más alta ó más baja del palo jugado; tiene también derecho á pedir otra, si con ella no hace cometer un fallo.

10.ª Si al distribuir se volviera alguna carta, son árbitros los contrarios de hacer volver á distribuir, á menos que haya sido por culpa suya, porque en este caso el privilegio compete á la parte contraria, ó que ha distribuído.

11.ª Si se jugase el as ú otro naipe de cualquier color, y ocurre que el último en jugar lo verifica antes que le llegare el turno, ni puede fallar ni gana baza, á menos que no se le haga renunciar, tenga ó no tenga su compañero de aquel palo.

12.ª Si en la baraja se encontrase vuelta una carta, como no sea la última, debe distribuirse de nuevo.

13.ª Nadie debe tomar las cartas ni mirarlas ínterin se distribuyen, y en el caso de que esto se haga mal, es preciso volver á dar, pero no así si la carta se vuelve en el acto de entregarlas.

14.ª Cuando se juega una carta, si alguno de los contrarios juega sin que le toque el turno, su compañero no puede ganar la baza, aunque la carta jugada no le hiciese fallar.

15.ª Todos deben tener cuidado de que se les den doce cartas. Si aconteciese que alguno sólo tuviera once y no lo observase hasta después de haber jugado algunas bazas, y los demás jugadores tuviesen justo el número de sus cartas, la partida es buena; únicamente debe ser penado el que jugó con once cartas por cada fallo, si los hizo, mas si por el contrario tuviese otro trece cartas, la jugada es nula.

16.ª Si alguno tirase sus cartas sobre la mesa, dejando al descubierto su color, por creer equivocadamente que ha perdido, como su compañero no confiese también el vencimiento, los contrarios son dueños de hacerlo jugar tal ó cual carta, de las de su juego descubierto, que consi

deren convenirles mejor, con tal que no hagan fallar la baza.

17.ª A y B van de compañeros contra C y D : A juega copas y su amigo B juega antes que su contrario C. En este caso D tiene derecho á jugar antes que C, por cuanto B lo hizo sin tocarle el turno.

18.ª Si alguno estuviese cierto de ganar todas sus cartas, puede tenderlas al descubierto sobre la mesa; mas si por casualidad hubiese entre ellas alguna con probabilidades de perder, se vería expuesto á que le exigiesen todas las cartas.

19.ª Nadie puede preguntar á su compañero durante la jugada si jugó un honor.

20.ª A y B van de compañeros contra C y D; A juega bastos, C una espada, B el rey de bastos y D una carta baja. Pues bien, si C observa que ha fallado, antes de recoger la baza, B y D son árbitros de retirar su carta y A ó B de obligar á C á que juegue la carta más baja ó más alta del palo que le indiquen.

21.ª Si alguno al tener los ocho puntos exige de su compañero que le diga si acepta y los contrarios en esta inteligencia arrojan sus cartas, resultando luego que el otro no tiene los dos puntos por honores, deben ser consultados y son dueños de hacer valer la jugada ó darla por nula.

22.ª Nadie puede en medio de la partida tomar nuevas cartas sin que preceda el consentimiento de todos.

23ª. El que distribuye debe dejar sobre la mesa la carta que volvió, hasta que le toque el turno de jugar; desde el momento en que la mezcla con las demás, nadie debe preguntarle qué carta es, pero sí qué palo es triunfo. El objeto de esta ley es evitar que el que da falte á la verdad al indicar la carta.

El *whist* es un juego esencialmente de cálculo; por lo tanto, si no se presta la mayor atención á las cartas que salen, no hay preceptos ni práctica que puedan hacer un buen jugador. Nunca debe echarse una carta sin reflexión.

Cuanto más claramente se da á conocer el juego al compañero, más probabilidades hay de ganar; así que cuando un jugador tiene dos ó más cartas de una runfla debe jugar la más baja; el juego del caballo, por ejemplo, indica al compañero que el rey no puede estar en mano de su contrario de la izquierda, ni la sota ni la suya.

Los mejores envites son los que proceden de una runfla de tres cartas ó más. No teniendo ninguna, conviene jugar del palo de que más cartas se tienen. Si no hay muchos triunfos, vale más jugar del palo de que se tiene el rey que del que se tiene el caballo.

Cuando el compañero sale por un palo cualquiera, es preciso echar del mismo cuando se es mano, porque indicó con aquella jugada el palo en que está más fuerte.

Es necesario ser consecuente y correcto en las entradas. Cuando un buen jugador juega un ocho

y después un siete, podéis estar seguro de que se deshace de un palo débil ; lo contrario se indica con jugar primero un siete y después un ocho.

El que está bien de triunfos debe hacérselo comprender á su compañero, pues así conservará éste entero el palo más numeroso de su juego en vez de abstenerse del palo de sus adversarios, como debería hacerlo si los triunfos mayores estuvieran en sus manos.

Siendo los juegos próximamente de la misma fuerza, debe procurarse reunir un palo numeroso, guardar el último tiempo para volver á entrar en mano, é impedir la misma maniobra de parte de los contrarios.

Cuando se tiene un buen juego, debe triunfarse para que los contrarios no le fallen.

Con buenos triunfos en mano, particularmente con un palo numeroso, debe evitarse el fallar á excitación del contrario de la derecha.

Cuando el compañero indica que está fuerte en tal ó cual color y renuncia en tal otro, como se tenga un naipe del color fuerte, hay que jugarlo antes de hacerle fallar, porque éste es un medio de comprometer al adversario á jugar el as si lo tiene y de librar así el color del compañero.

Debe conservarse tanto como se pueda la carta principal del color de los contrarios.

Conviene siempre informar al compañero cuando se está fuerte en triunfos ó en cualquiera otro color, para lo cual si se juega el último se

toma de la más alta de la runfla que uno tiene y se juega la más baja.

Esté uno fuerte ó no, debe obligar al compañero á fallar, siempre que anuncie un juego débil.

Es indispensable cortar el color en que cualquiera de los contrarios esté más fuerte, fallando con el triunfo principal aun cuando no haya otro, á fin de impedir que el otro contrario se deshaga de las malas cartas si se le deja continuar la serie.

En resumen, no hay que jugar atrevidamente con cartas endebles, ni de una manera tímida con un buen juego, sobre todo si se tienen pocos puntos.

Deben observarse en silencio y con atención los diferentes sistemas de aquellas personas con quienes se juega habitualmente. Pocas son las que no tienen su táctica particular, cuyo conocimiento da ventaja constante. Hay quien sale con preferencia por un as, y quien no lo hace nunca sino en carta de absoluta necesidad. Es, pues, preciso procurar encubrir su sistema, burlando á los adversarios y obligándolos á destruirse mutuamente por medio de artificios hábilmente manejados. Sobre todo en la primera partida de *whist* es donde la sagacidad del jugador debe estar en acción; después de la séptima baza ya no hay necesidad de inventar nada y la memoria basta : los artificios y las emboscadas han desaparecido ante la realidad de la acción.

Cuando es evidente que la fuerza del juego está dividida entre uno y sus contrarios, se jugará de manera equívoca para confundirlos; pero cuando el compañero tiene buenas cartas, no hay peligro en jugar del modo más claro.

Hay que adquirir la costumbre de jugar por analogía; así se aprende á variar el juego según las circunstancias, porque una menera de jugar muy buena en algunas situaciones, puede ser muy mala en otras.

Jugad de medio á medio el color fuerte de vuestro adversario, hasta el naipe más pequeño. He aquí la explicación de esta regla: vuestro adversario de la izquierda B, primero en mano por consiguiente, comienza á jugar un oro pequeño; vuestro compañero C sirve con otro insignificante; D, compañero de B, pone el ocho ó el nueve de oros, de cuyo color tenéis el diez ó la sota que levanta la baza; no teniendo ya nada bueno de este mismo color, en el cual sabéis que el compañero D es débil, no vaciléis en volver á él siempre que seáis mano, puesto que vuestro compañero puede salir ventajosamente al encuentro de D, que no tiene más que cartas bajas.

Jugad triunfo si tenéis cuatro ó cinco y además buen juego.

Responded á las excitaciones de vuestro compañero y no á las de vuestros adversarios.

Estad á ver venir y no juguéis de un color de que tengáis el as y el caballo.

Huíd de jugar el as, á menos que tengáis el rey.

No juguéis nunca una 13.ª carta, como no hayan pasado todos los triunfos.

No falléis una 13.ª carta, á menos que seáis el último en mano.

Jugad vuestra mejor carta á la tercera mano.

Cuando sólo tengáis triunfos pequeños, empezad por el mayor.

Conservad mientras sea posible un triunfo superior, á fin de volver á entrar en mano y jugar el color en que estéis fuerte.

Cuando un contrario juega una carta de un palo en que tenéis la principal y una inferior á ésta, jugad la inferior, porque si el segundo contrario no tiene una superior á la que habéis jugado, ganaréis una baza.

Cuando se tienen pocos triunfos, es necesario procurar hacer bazas desde luego; pero se obra de distinta manera cuando se está fuerte en ellos.

El *whist á cinco puntos* no se diferencia del *whist* á diez sino en el número de puntos que dan por terminada la partida. Las reglas y la manera de jugar son las mismas; sin embargo, no se canta. En llegando á cuatro puntos, no se puede ganar con los honores. Marcado un punto, ya no puede perderse la partida triple, ni con tres perderla doble.

El *whist á bazas ó tricks dobles* se juega del mismo modo; pero cada baza que exceda de seis vale dos puntos. Señalados dos puntos, impiden la pérdida triple y seis la doble. Un renuncio hace perder seis puntos.

El *whist con un muerto* se juega entre tres; los naipes que corresponderían al cuarto jugador se ponen descubiertos sobre la mesa. Va á cinco, á diez puntos, ó á tricks dobles.

Puede jugarse también entre dos personas, estableciendo dos muertos en la forma ya indicada. Claro es que entonces no se juega sobre probabilidades, puesto que teniendo cada cual tres juegos á la vista, el cuarto se conoce fácilmente y no hay nada que adivinar, de modo que esta variedad del *whist* ofrece poco interés. Por lo demás, rigen las reglas generales.

El *Whist á la prusiana* sólo se diferencia de los que hemos hablado en que, en vez de volver la última carta para señalar el triunfo, se toma una carta del otro juego.

Para la partida de *whist con favorita* se toma al principio al azar un color favorito y cada vez que éste es triunfo, se pagan dobles todas las puestas.

Llámase *enfilada ó partida seguida* el convenio de añadir á la partida siguiente los puntos sobrantes de la que se ha terminado.

Explicaremos, para concluir, algunos términos usados en este juego.

Jugada falsa. — Es un medio de que se vale en beneficio propio el jugador algo hábil y que consiste en que cuando os juegan una carta de cuyo palo tenéis la mejor y una inferior á ésta, os determináis á jugarla, corriendo el riesgo de que el contrario os la mate con una mayor; pues

que si esto no sucede ó bien no la tiene, las probabilidades en favor vuestro están en razón de dos por una.

Forzar. — Es cuando se obliga al compañero ó al contrario á matar en un palo del que no tiene.

Último en triunfo. — Es el medio de conservar dos ó más triunfos, cuando ya no queda ninguno en el juego.

Cartas falsas. — Son las cartas de ningún valor y por consiguiente á próposito para los descartes.

Puntos. — Diez de éstos componen la partida ordinaria : se marcan tantos puntos como honores se tienen ó bazas se hacen.

Cuarta. — Es por lo regular una runfla de cuatro naipes seguidos del mismo palo; así una cuarta mayor es una runfla de as, rey, caballo y sota del mismo palo.

Quinta. — Es una runfla de cinco cartas seguidas del mismo palo, como, por ejemplo, as, rey, caballo, sota y diez, que es la quinta mayor.

Jugar al revés. — Es cuando se hace de un modo opuesto á aquel que ordinariamente se sigue; por ejemplo, si estáis fuerte en triunfos y jugáis como si estuvierais falto de ellos, jugáis al revés.

Defender el juego. — Es cuando de un palo se tiene, por ejemplo, la primera y la tercera de las mejores cartas, siendo el último en jugar. Si tenéis el as y el caballo de un palo y el contrario sa-

liese por él, ganaríais estas dos bazas, así como también todas las demás, aunque sean estas cartas inferiores.

Tercia. — Es una runfla de tres cartas seguidas del mismo palo. Tercia mayor es la runfla de as, rey y caballo.

Llamar ó cantar. — Cuando en el *whist* á diez puntos uno de los partidos tiene ocho y cualquiera de los dos gananciosos reune dos honores en la mano, tiene derecho á hacerlo conocer, diciendo : *Llamo ó canto.* Si su compañero puede enseñar otro honor, gana la partida sin jugar el golpe. *Llamar* se denomina también al derecho que tienen dos compañeros á hacer jugar á los contrarios una carta que han enseñado.

Doble. — Es ganar la partida antes que los contrarios hayan marcado cinco puntos en el *whist* á diez, tres en el á cinco, y seis en el *whist* con tricks dobles.

Honores. — Son el as, el rey, el caballo y la sota de triunfo.

Love. — Palabra inglesa que significa en este juego *nada, cero.*

Marca. — El número de puntos marcados. Pueden hacerse con las cuatro fichas que tienen cada jugador las siguientes combinaciones, á fin de señalar los nueve puntos :

1 2 3 4 5 6 7 8 9

EL REVESINO.

Llámase así este juego, porque al *revés* de lo que en los demás sucede, gana la partida el que hace menos bazas.

El *revesino* se juega entre cuatro personas : el as mata al rey, éste al caballo y así sucesivamente. No se renuncia nunca sino en un solo caso, de que después hablaremos.

El que distribuye las cartas, por haberle correspondido en suerte, da once á cada jugador y se queda con doce. Las tres que resultan de fondo sirven para que los primeros se descarten de un naipe y tomen otro, si quieren, pues no es obligatorio; el que da no puede volver á tomar, de modo que quedan cuatro cartas en el descarte, que sirven para completar la *partida*. El platillo donde se depositan los *pagos* circula constantemente con el que da, y debe hallarse siempre á su derecha.

Por cada as se cuentan cuatro puntos, tres por el rey, dos por el caballo y uno por la sota, en todo cuarenta; las cartas blancas no tienen valor alguno.

Ya hemos dicho que la partida se completa con los cuatro naipes de que los jugadores se descartaron al principio. Los puntos se cuentan como en las bazas, excepto el as de copas, que vale cinco, y la sota de oros ó quínola que se cuenta por tres. A los puntos que hay en el descarte que constituye la baceta, se añaden cuatro, porque podría acontecer que los cuatro naipes de aquélla fuesen blancos, en cuyo caso ninguna ventaja reportaría de ellos el que ganase.

El que hace menos puntos ó ninguna baza, gana. Cuando acontece que dos jugadores tienen el mismo número de puntos, es preferido el que ha hecho menos bazas, y si éstas fuesen también las mismas, el que está más inmediato al que da. Excusado parece advertir que el que no ha hecho ninguna baza gana al que tiene una ó más blancas.

Un jugador puede hacer todas las bazas, y ésta es la jugada maestra, el *revesino* por excelencia, mas es muy arriesgado el intentarla.

Cuando se han hecho las nueve primeras bazas, se emprende el *revesino*, que se llama *perdido en favor del fondo*, si no se ganan las dos restantes. Constituyen el fondo los diferentes pagos pequeños que se han hecho durante el juego, y son de tres clases : el primero por la primera baza, el último por la última, y otro por la jugada de *revesino* y por la napolitana.

No corta el *revesino* sino aquel que gana una de las dos últimas bazas al jugador que *entró* en él ó lo intentó.

El que gana el *revesino* puede retirar el fondo y doblarlo, si lo pierde.

Al comenzar el juego, cada jugador deposita en el platillo diez tantos ó dos fichas, y el que da pone tres; esta puesta forma el fondo y se renueva cuantas veces queda el platillo vacío, ó con menos de nueve tantos; se aumenta continuamente con el tanto que el que da deja cada vez. El fondo sólo está destinado á la sota de oros ó quínola, que es la carta más importante del juego y se retira siempre y cuando en un fallo se juega la quínola, á lo cual se llama *dar la quínola*.

Cuando el contrario, jugando otro oro, obliga á dar la quínola, es preciso doblar el fondo y pagarle, á excepción del caso en que el jugador que hubiese jugado la quínola ganare el *revesino*, y aun así es necesario que haya sido antes de las dos últimas jugadas, ó bien en una de las nueve primeras, siendo el mayor golpe que puede hacerse, puesto que se cobran los tantos del *revesino* y lo que hay en el fondo; pero, si creyendo poder hacer el *revesino*, se juega la quínola en una de las primeras nueve jugadas y se lo cortan, paga el *revesino* cortado, y á más el fondo.

Si corriendo el *revesino* se juega la quínola á la décima ó undécima jugada, no se cobra el fondo, pero se hace pagar el *revesino* ganado. Por la misma razón en un *revesino* cortado en que se juega la quínola á la décima ó undécima jugada, no se gana el fondo sino el *revesino* corta

En los demás casos en que uno de los jugadores hayan ganado ó le hayan cortado el *revesino*, otro vende su quínola, ó se la arrancan, éste ni hace el fondo, ni lo gana; es decir, que desde el momento que hay *revesino* se pierde el derecho al fondo y la quínola queda de simple sota de oros (menos en los casos citados).

Digamos ahora de qué modo se hacen los pagos.

El que da un as en un fallo, gana un tanto que paga el que gana la baza; si fuese el as de oros, pagará dos, sin dar lugar á que se pidan, lo mismo que cuando en un fallo se da la quínola, que se gana una ficha ó cinco tantos.

El jugador á quien le sacan un as, paga un tanto al que se lo ha sacado, y dos si fuese el de copas.

Si alguno saca la quínola, cobra un tanto de cada jugador y dos aquel á quien se la haya sacado.

Cuando se juegan uno ó muchos ases, lo mismo que cuando se juega la quínola, se pagan como si hubiesen sido sacados, y los cobra el que gana la partida, siendo obligación de éste recordarlo exigir los tantos.

Todos estos pagos son dobles en una partida de á dos, y en la primera y última baza; de modo que si por casualidad se sacase la quínola en partida de á dos á la primera ó última jugada, se cobrarían ocho fichas ó cuarenta tantos del contrario, y dos fichas de cada uno de los otros juga-

dores, y si se sacara indirectamente, éste pagaría cuatro fichas, el contrario otras cuatro, y el otro jugador dos.

Al declararse *revesino*, cesan toda clase de pagos, ya se haga aquél, ó se corte. Entonces se devuelve todo lo que se ha pagado en la partida, á fin de que nadie pague más ni menos que el revesino, que es diez y seis tantos cada jugador.

El que corta el revesino á tiempo, cobra sólo sesenta y cuatro fichas del que lo emprendió.

El golpe llamado *napolitano*, tres ases y la quínola, cuatro ases y la quínola, ó simplemente cuatro ases en una mano, es por lo común muy complicado y difícil de jugarse, puesto que destruye casi todo lo que llevamos dicho.

El jugador que tiene la napolitana, falla en todo palo durante las nueve primeras jugadas. De este modo coloca la quínola como quiere y gana el fondo; distribuye sus ases á voluntad entre unos y otros, y gana siempre la partida, esté bien ó mal sentado. Puede decirse que sólo por él se juega, pues si sabe jugar regularmente, para él son todas las ventajas. Sin embargo, como no tiene derecho á fallar sino en las nueve primeras jugadas, debe servir del palo que se juegue en las dos últimas, si tiene, evitando el guardar una carta alta por lo que se vea en la necesidad de ganar una de las dos últimas bazas, en cuyo caso su suerte cambiaría completamente, como que tendría que hacer él solo el gasto de la partida,

es decir: 1°. perder ésta aun cuando la baza ganada fuese blanca, y pagarla según el orden establecido; 2°. doblar el fondo, si habiendo vendido la quínola ó guardádola en la confianza de venderla en la última, entra imprudentemente en la décima jugada y se la fuerzan en la última; sólo puede librarse de este fracaso si corriendo la napolitana de ases cualquiera de los demás jugadores hubiese vendido la quínola, ó se la hubiesen sacado; y 3°. pagar el doble los ases ó quínolas que hubiese vendido en el curso de la jugada y que le han pagado ya, y también el as ó quínola que los otros jugadores se hubieren endosado recíprocamente.

Queda al arbitrio de la napolitana el valerse ó no de su privilegio, y de jugar según el método ordinario; mas no puede verificarlo desde el momento que ha fallado una vez en virtud de su derecho. No se considera que le haya perdido por servir del color que se le pide, ni aun por matar; para ello es preciso que gane la baza.

Si la napolitana saca la quínola, reporta por esto el *alivio*, sea cual fuere la época del juego en que lo verifique; mas esto sólo acontece en tres casos: 1°. si hallándose de mano, juega oros y la quínola se encuentra sola en una mano; 2°. si habiendo ganado por inadvertencia una baza en el discurso del juego, juega oros y la saca; y 3°. si á pesar suyo le hicieren entrar en la décima carta, y quedándole un oro por jugar forzase por esta casualidad á la última.

Cuando alguno gana *revesino,* la napolitana paga por toda la compañía.

Si algún jugador intenta *revesino* y otro se lo corta á tiempo, la napolitana paga por entero al que lo cortó, esto es, sesenta y cuatro tantos.

La napolitana puede cortar un *revesino* á tiempo, y en este caso se paga como queda dicho arriba; puede también hacer *revesino,* y entonces su juego se reduce al ordinario.

Si la napolitana ha vendido su quínola, haga *revesino,* ó se la hayan cortado, no ganará el fondo, según la regla general de que en el *revesino* no hay fondo sino para aquel que emprende el que corre *revesino.*

Si con un as, rey ó caballo se saca la quínola al de la napolitana, dobla el fondo, y paga (así como los otros jugadores); lo que se debe al que la saca exceptuándose siempre si hay *revesino.*

Si la napolitana no entra, disfrutará de los demás derechos, como ya dejamos manifestado.

Las reglas del juego son las siguentes :

1ª. Sólo pueden darse á cada jugador once cartas en tres veces, dos vueltas de á cuatro y una de tres; cualquiera otro método de distribución está prohibido.

2ª. El que diese mal, pierde un tanto; puede, sin embargo, volver á dar, depositando aquel en el fondo.

3ª. El que habiendo dado mal no se aperciba de ello, ó no lo advierta hasta después de haberse verificado el descarte, pagará en castigo cuatro

tantos al fondo, y la distribución será nula, perdiendo á más esta vez el tanto que depositó sin poderlo rescatar.

4ª. De las tres cartas de la bazeta, la primera es para el primer jugador de mano, la segunda para el segundo y la tercera para el tercero.

5ª. Antes de descartarse de la carta de la baceta que le corresponde, aunque lo verifique, ninguno puede ganar la partida, ni vender su quínola, si por casualidad la tuviese, ni correr *revesino*; y si lo corta, no se le paga nada. Puede sí sacar la quínola; pero no se le pagará el alivio; sin embargo, el jugador á quien hubiese sacado la quínola, doblará el fondo.

6.ª Lo mismo sucede al que toma su carta de la baceta y no se descarta; no tiene derecho á nada.

7.ª Cualquiera que juegue su naipe antes de llegarle el turno, depositará un tanto en el fondo.

8.ª Si alguno se descartase de dos cartas en vez de una, tampoco tendrá derecho á ningún pago; pero si corta un *revesino*, le será satisfecho, y lo mismo si saca la quínola.

9.ª Todas las cartas del descarte que componen la baceta completan la partida, tanto si hay una de más, como de menos.

10.ª La baza es de aquel que la gana; con todo, cualquier jugador tiene derecho á mirarla y arreglar por ella su juego, antes de volver á echar carta.

11.ª El que falle, no siendo napolitana, pagará al fondo dos tantos de castigo, y no tendrá derecho á ningún pago durante la jugada.



LA IMPERIAL.

Se juega entre dos personas con treinta y dos naipes, á saber; rey, caballo, sota, as, nueve, ocho, siete y seis, ó bien entre tres con treinta y seis, aumentando los cincos. Los naipes tienen el valor ordinario. Cinco imperiales forman por lo regular la partida.

El que baraja (en lo cual lleva ventaja) da á su contrario y toma para sí, tres á tres, ó cuatro á cuatro, doce naipes, volviendo en seguida la carta de debajo de la bazeta para marcar el triunfo.

Hay un juego de *imperial* en que ciertas cartas, el rey, el caballo, la sota, el as y el seis, en el juego de treinta y dos naipes, y el cinco en vez del seis, en el de treinta y seis, se llaman *honores* cuando pertenecen al palo que triunfa, y valen cada una cuatro puntos.

Cuando se juega entre tres, como cada uno tiene doce cartas, no queda baceta; para indicar el triunfo, el que da vuelve el último naipe de los que le corresponden.

Distribuídas las cartas, el que es mano reune el

paleo de que tiene máscartas, para hacer su punto, que declara, y por el que cuenta cuatro, si su adversario no se opone, comprometiéndose á más; porque si fuese igual el primero es preferido. Antes de declarar su punto, examina si tiene *imperial*, en cuyo caso debe manifestarlo oportunamente, pues de lo contrario no vale nada.

Hay varias clases de *imperial*, cada una de las cuales vale veinte y cuatro puntos : la primera es de cuatro reyes, cuatro caballos, cuatro sotas, cuatro ases, ó bien cuatro seises cuando el juego es de treinta y dos cartas, y cuatro cincos cuando es de treinta y seis; componen la segunda el rey, el caballo, la sota y el as de un mismo palo; la *imperial vuelta* es cuando volviendo un rey, un caballo, una sota, un seis ó un cinco, tiene el que distribuye en su juego los restantes de la clase á que pertenece la vuelta, como también cuando volviendo un rey, un caballo, una sota ó un as, se tienen las tres cartas restantes del mismo palo á que pertenece el rey, el caballo, la sota ó el as vuelto. Por último, hay la *imperial forzada*, que es cuando teniendo el rey, el caballo, ú otros triunfos, se ganan los demás que forman la *imperial*; ésta no puede verificarse sino del palo que es triunfo, por lo cual se presenta rara vez.

El que tiene en su juego el rey, el caballo, la sota y el as del palo vuelto, cuenta dos *imperiales*, que deben tenderse y manifestarse sobre la mesa : se declara el punto como queda dicho, y el que es mano juega la carta que considera más á propó-

sito de entre las de su juego, á la que el contrario debe contestar con otra del mismo color, si tiene, matando si puede, y de no, fallando. De este modo se juegan sucesivamente todas las cartas, hasta que agotadas, cuenta cada jugador las bazas que tiene; el que ha hecho más que el otro, cuenta cuatro puntos por cada baza de más, de las seis que le corresponden.

En el juego entre tres, el que es mano está obligado á empezar por un triunfo, y el que á la conclusión tiene más de cuatro bazas, cuenta cuatro puntos por cada una de las que excedan de aquel número.

Después dê haber estipulado la cantidad que se juega y á cuántas *imperiales*, se coloca en el extremo de la mesa una cajita con fichas y tantos que sirven para marcar el juego; la *imperial* se marca con una ficha, y los puntos con un tanto por cada carta, y cuando se tienen seis tantos marcados, se sustituyen con una ficha que equivale á una *imperial*; cada una de éstas vale veinte y cuatro puntos.

El que, después de haber barajado, vuelve un *honor*, ó sea un rey, un caballo, una sota, un as, un seis (cuando el juego es de treinta y dos cartas), ó un cinco (siendo de treinta seis), marca por él un tanto, que vale cuatro puntos.

El que mata con el cinco de triunfo, ó con el seis cuando no hay cinco, ó bien con el as, la sota, el caballo, el rey, ó jugándolas de otro modo, gana la baza, marca tantos, que valen cuatro puntos, como honores haya ganado.

El que juega uno de sus honores, lo pierde si su contrario juega un honor mayor : éste ganará la baza y marcará un tanto por cada honor.

El que habiendo jugado el seis de triunfo, cuando no hay cinco, ó éste cuando le hay, pierde la baza, por ganarla el otro con un triunfo que no es honor, pierde también este honor, que marca el que gana la baza.

El que después de jugar sus cartas se encuentra con más de las doce que le corresponde tener, gana cuatro puntos por cada baza que tenga más que el contrario. Asimismo, el que tiene más puntos marca en su favor cuatro por el punto, y siendo éste igual, el mano cuenta cuatro por su primacía.

Débese contar primero la vuelta, luego las *imperiales* que se tienen en mano ó de vuelta, después el punto, y últimamente los honores que se ganan en las bazas y lo que representan las cartas. Cuando los puntos no llegan á veinte y cuatro, pueden quedar anulados si el adversario tiene una *imperial* en mano ó de vuelta.

El que pudiendo matar una carta jugada no lo hace, pierde una *imperial*.

La *imperial* de triunfo en mano vale dos.

LOS CIENTOS.

Este juego, llamado también de los *piques*, según unos por la segunda suerte que ofrece, y según otros porque es muy *picante*, se juega por lo común entre dos personas solas y con treinta y dos cartas. El as es la superior, vale once y gana al rey con tal que ambos sean del mismo palo; las demás valen los puntos que muestran, y las figuras diez.

Se empieza fijando el precio del juego, y el número de puntos á que se ha de jugar, que suele ser el de ciento. Para llevar la cuenta se usan, ó bien fichas y tantos que completen aquel número, y que pueden tener un valor convencional cualquiera, ó bien una carta cortada en sus cuatro cantos: en un lado se hacen cuatro cortaduras ó piques para las unidades, y en la extremidad otra que marca cinco; en el lado opuesto se practican igualmente otras cuatro cortaduras para las decenas y una más para el medio juego, ó cincuenta tantos.

El jugador á quien por suerte corresponde dar

las cartas, las distribuye dos á dos, ó tres á tres (nunca una á una), hasta que queden sólo ocho que constituyen el monte que se coloca sobre la mesa, sin voltear ninguna, porque en este juego no hay triunfos, ganándose las bazas con las mejores cartas del palo de que se juegue. Las ocho cartas del monte servirán para los descartes.

Teniendo ya cada uno sus doce cartas, las arregla por palos. Las cartas blancas, que valen catorce puntos, no se pueden contar hasta después que el compañero ha hecho su descarte; entonces se extienden sobre la mesa contándolas una por una, antes que el mismo punto, y sirven para hacer *pique* y el *repique* de que vamos á tratar.

Que tenga ó que no tenga el mano cartas blancas, trata de tomar su descarte, es decir, que desde una hasta cinco elige aquellas que le parecen menos necesarias, las suprime y las reemplaza con otras tantas que toma del monte. Como es dueño de descartarse enteramente ó de no hacerlo, puede mirar las que deja y las que podría tomar, excepto las tres últimas, que pertenece de derecho al dador; pero tiene precisión de descartarse de una por lo menos, y puede registrar su descarte mientras dura la jugada. En seguida hace el dador igual operación, y lo mismo que el primero tiene la facultad de registrar las cartas que deja, con tal que anuncie el palo por donde ha de jugar. Una vez anunciade

éste, tiene que jugarlo á la fuerza, porque si se empeñara en cambiarlo, su adversario tendría derecho para hacerle empezar por el que más conviniera.

El descarte tiene por objeto ganar las cartas y el punto, lo cual obliga á no desprenderse sino de cartas del palo menos cargado y flojo : con esto está dicho que cuando de primera mano se tiene un juego regular, es una imprudencia el exponerse por codicia á empeorarlo. Déjese en tales ocasiones una sola carta. Procúrase también con el descarte la reunión de los *catorces*, que son cuatro ases, cuatro reyes, cuatro caballos, cuatro sotas y cuatro dieces. El primero gana á todos los demás, y gracias á él se puede contar también el último, aun cuando el adversario tenga uno de reyes, caballos ó sotas, porque el catorce más fuerte anula los otros. Como á falta de catorces se cuentan también tres ases, tres reyes, tres sotas y tres dieces, es también del caso procurárselos. Es de advertir que los tres ases valen más que los tres reyes, y que el catorce menor impide que se cuenten los tres ases y todos los demás treses; pero á la sombra de uno ó más catorces, el que los tiene cuenta también los treses, incluso el de dieces, aun cuando el adversario tenga un tres de más valor. Las mismas reglas se observan con respecto á los *diez* y *ochos*, *diez* y *sietes*, *diez* y *seis*, *quintas*, *cuartas* y *terceras*, que el jugador debe procurarse por medio del descarte.

El *punto* se forma reuniendo las cartas de un palo cualquiera, sumando su valor respectivo, y anunciando el total. Inútil es decir que como el as vale once y cada figura diez, estas cartas han de formar la base de aquella operación. Hecho el punto, el mano lo anuncia y añade : ¿ *Vale?* Si el adversario tiene un punto menos, dice : *Vale*, si es mayor, contesta: *No vale*, y si es igual, lo expresa así. El que obtiene punto mayor cuenta ó gana tantos puntos como cartas tiene, y cuando los puntos son iguales, ó los jugadores tienen terceras, cuartas, quintas, etc., nadie cuenta, á menos que por una tercera, cuarta ó quinta superior se abonen las que fuesen iguales á las de su adversario.

Hay en los cientos tres clases de azares ó suertes, que se llaman *pique*, *repique* y *capote*.

Llámase *repique* cuando sin que el adversario pueda contar, ó á la menos sin *pasar*, cuenta en su juego hasta treinta puntos, en cuyo caso, en vez de decir treinta se anuncian noventa, y aun más, según son los puntos que haya que contar sobre los treinta.

El *pique* se verifica cuando haciendo cierto número de puntos, sin que el adversario haya contado nada, se va jugando hasta treinta : en este caso se anuncian sesenta : y se siguen contando los puntos que se hacen de más.

El jugador que hace todas las bazas, da *capote* al otro. Esta suerte vale cuarenta puntos, mientras la ganancia de las cartas solamente no vale

más que diez. Pueden darse en una sola jugada *pique*, *repique* y *capote*, cosa que sucede raras veces, como vamos á demostrarlo. Suponiendo que un jugador tenga las cuatro terceras mayores, y que sea bueno su punto, si le toca jugar el primero, entrará por cuatro de punto (la tercera mayor buena para el punto vale cuatro), que con doce de terceras hacen diez y seis; diez y seis y catorce de as suman treinta (noventa por el *repique*), y con veinte y ocho de los dos catorces de rey y de caballo, son ciento diez y ocho; jugando sus cartas llegará hasta sesenta y uno, que, unidos á los cuarenta por el *capote*, compondrán doscientos un puntos de una jugada.

Para hacer *pique*, esto es, para contar sesenta en vez de treinta, es preciso ser mano, porque no siéndolo, si el contrario juega una carta que marca, contará uno, y cuando llevéis en vuestro juego veinte y nueve, al ganar la carta jugada, no contaréis más que treinta, á no ser que el otro eche una carta que no haga punto; en cuyo caso, después de haber recogido la mano, podéis continuar el juego y contar sesenta. Esta es la ocasión de contar las cartas blancas de que ya hemos hablado, siguiendo luego el punto, las terceras, las cuartas, las quintas, etc., después los puntos que se hacen en las jugadas, y últimamente los diez de las cartas, ó los cuarenta del *capote*. Más adelante volveremos á tratar de este asunto; expliquemos ahora las *runflas* que se llaman tercera, cuarta, etc.

Hay seis clases de *terceras* : la primera, llamada la *mayor*, se compone de as, rey y caballo; la segunda, llamada de *rey*, consta de rey caballo y sota ; la tercera, denominada de *caballo*, se forma de caballo, sota y diez; la cuarta, designada con el nombre de *sota*, de sota, diez y nueve ; la quinta, llamada de *diez*, de diez, nueve y ocho ; finalmente, la sexta, dicha *tercera menor*, de nueve, ocho y siete. No es necesario advertir que todas estas cartas han de ser de un mismo palo, lo mismo que en las demás *runflas*.

Las *cuartas*, que guardan el propio orden que las terceras, son cinco: la primera, llamada *cuarta mayor*, consta de as, rey, caballo y sota; la segunda, de rey, caballo, sota y diez; la tercera, de caballo, sota, diez y nueve ; la cuarta, de sota, diez, nueve y ocho; y la *cuarta menor*, de diez, nueve, ocho y siete.

Así como las cuartas tienen una clase menos que las terceras, las *quintas* tienen una menos que las cuartas, regla aplicable también á las runflas restantes. Hay, pues, cuatro *quintas* : la *mayor*, compuesta de as, rey, caballo, sota y diez; la del rey, en que el nueve ocupa el último lugar ; la del caballo, que concluye en el ocho ; y la *menor*, de sota, diez, nueve, ocho y siete.

Las *sextas* son tres: la *mayor*, de as, rey, caballo, sota, diez y nueve : la del rey que termina en el ocho; y la del caballo, que remata en el siete.

Séptimas no hay más que dos : la mayor, que

consta de la siete primeras cartas, y la del rey, que se compone del mismo y las seis que le siguen.

Forman la *octava* todas las cartas de un palo, y es la runfla más rara.

El valor de cada una de ellas, es el siguiente: una tercera buena, vale al jugador que la logra tres puntos: una cuarta, cuatro; una quinta, quince; una sexta, diez y seis; una séptima, diez y siete; y la octava, diez y ocho. De este modo un jugador que tenga una quinta mayor con un buen punto, ganará quince por ella y cinco por el punto, y así sucesivamente.

El poseedor de una runfla mayor cualquiera, anula las inferiores de la misma clase; pero la menor cuarta, por ejemplo, anula la tercera más alta, la menor quinta destruye la mayor cuarta, la sexta menor inutiliza la quinta mayor, y la octava invalida todas las demás. También se debe observar que á la sombra de una tercera, cuarta, quinta, etc., buena se hacen válidas las otras inferiores, aun cuando el adversario tenga algunas más altas, como no lo sean más que la principal, y por ello se acumulan los puntos que representan, anulándose el juego del contrario por la runflada superior. Si hubiese igualdad entre las runflas superiores de los contendientes, el que tuviese otras no las contará, porque la más noble es la más igual.

Hechas estas aclaraciones necesarias para la mejor inteligencia de nuestro relato, seguiremos explicando el modo de jugar.

Después de haber contado el punto, cada jugador examina si tiene runflas de cualquiera clase que sean, á fin de contarlas si el contrario no presenta otras superiores. El punto y todas sus runflas deben manifestarse sobre la mesa, para que pueda apreciarse su valor, porque si por descuido no lo hiciese el jugador á quien se hubiera contestado *vale*, al anunciar su punto ó sus runfladas, perdería el derecho de reclamarlas, dando al contrario el de contar los suyos, aunque fuesen inferiores. En el caso en que ambos faltaren á esta prescripción, ni uno ni otro contará.

Examinadas y contadas ya las runflas, conviene ver si hay algún catorce; ya hemos dicho que éste vale catorce puntos, que el superior anula el inferior, y que permite contar tres ases, tres reyes, etc.

Conocido ya el juego y lo bueno de él, por las contestaciones que ha dado el contrario, el mano empieza á contar. Supongámosle un juego abastecido, para que sirva de ejemplo: toma las cartas blancas, y dice: *Diez* de cartas blancas, (y muestra el punto en seguida que queremos sea el de cincuenta) y cinco de punto, son *quince* (sigue la cuarta buena y añade), cuatro puntos á quince que hacen diez y nueve, con los quince precedentes, suman *treinta* y *cuatro*, que con catorce que vale un catorce, hacen *cuarenta* y *ocho*; y con la carta que continúa jugando, si es as, rey, caballo, sota ó diez, *cuarenta* y *nueve*. Habiendo contado y jugado su carta el primer ju-

gador, el segundo hace lo mismo y, concluída esta operación, recoge la carta jugada, si puede, poniendo otra mayor, y no teniéndola, otra menor del mismo palo; retirada la baza, juega del palo que más le convenga. Es necesario pronunciar siempre el palo de que se juegue, añadiendo al mismo tiempo á la cuenta de los tantos que se tienen, los que se vayan haciendo.

Cuando suceda que el punto y las diversas runflas no sean buenas, porque las del contrario sean mejores, el primero empezará contando uno al echar la carta.

El que gana la baza vuelve á salir, hasta que apuradas las doce cartas, el que se lleva la última cuenta dos puntos. Cada cual cuenta entonces sus bazas, y el que más tiene es el que gana; si el número de bazas es igual, nadie cuenta.

La partida concluye cuando uno de los jugadores alcanza el número de puntos estipulado al empezar.

Si por error se desecha una carta que forma catorce, y las tres restantes son buenas, se advierte así al adversario, si lo solicita á tiempo. Cuando no hay más que un solo catorce que debe valer, es inútil decir más que: *catorce:* pero si pudiera tener muchos, es de obligación el nombrarlos.

Tales son las reglas del juego de los *cientos:* el uso y la sagacidad proporcionan el conocimiento suficiente para llegar á entender el juego

del contrario por sus descartes y por las cartas que manifiesta, y para arriesgar en otras combinaciones más complicadas que el pique ordinario, de las cuales vamos á dar idea.

El *pique á escribir* se juega de dos modos: *al desdichado* y á *turnar*. En el primer caso se ponen dos á jugar; el marcado se queda á continuar el juego y el que marca es relevado por aquel de los jugadores que aguarda á que le cedan el puesto después de acabada la mano. El *desdichado* es el jugador reemplazado. Despréndese de lo que llevamos dicho que el *pique á escribir* admite tres, cuatro y hasta siete personas. El *á turnar* se juega en rueda, es decir, empezando y corriendo siempre por un mismo lado, de modo que yo empezaré la partida con el jugador que está á mi derecha, éste seguirá con el que lo está á la suya, y así sucesivamente. Este método es el preferido, por ser el más igual.

Algunos términos del *pique á escribir* difieren de los del pique sencillo; por lo mismo, antes de comenzar el juego se estipula el número de *reyes* ó *vueltas* que se han de dar; un *rey* consta de dos vueltas, y una *vuelta* de dos manos. La vuelta concluye cuando cada jugador ha dado una vez.

A cada media vuelta el jugador cuenta los puntos que ha hecho más que su adversario: contándolos con tantos y suponiendo, por ejemplo, que uno ha hecho en la primera jugada veinte puntos y su contrario diez, aquél apunta los diez de di-

ferencia hasta que se juegue la segunda mano. Si en ella no hiciese más que otros diez, y el adversario cuarenta, éste tendrá veinte puntos más de la segunda mano, porque de los cuarenta hay que rebajar veinte, diez de cada media vuelta; por lo tanto, los veinte puntos se escribirán al perdidoso. La tabla que ponemos á continuación indica el método que conviene seguir para marcar los que pierden : los puntos que no llegan á cinco, se desprecian, y los que pasan de este número se cuenta por diez, es decir, que quince puntos equivalen á veinte y cuatro, pero no se apuntan sino veinte.

Tabla de doce reyes ó veinte y cuatro vueltas.

JUAN.	PEDRO.	ANTONIO.
30 40	30 40	60 100
100 30	30 50	40 90
70 90	50 60	70 100
50 60 470	30 80 370	30 20 510

Cada columna representa un jugador, y los puntos que ha perdido en los doce reyes jugados.

Los totales son 470 — 370 — 510, que á una suma hacen 1.350 puntas, que divididos entre tres personas resultan á 450. Hecha esta distribución, Pedro que sólo tenía 370 puntos gana únicamente 80, que es el número que le falta para completar su tercio de los 1350; Juan, marcado con 470, pierde 20, porque en este número excede á su tercera parte, y por la propia causa Antonio pierde 60 puntos. Cuando resulta alguna decena supernumeraria sobrante, se aplica al menos favorecido por la fortuna.

Generalmente se paga una consolación ó beneficio, que es de 20 por marca, ó mayor si así se ha convenido, de modo que el jugador marcado con 30 de pérdida por el juego, tiene 50; beneficio que es para el ganancioso.

Para evitarse la molestia de escribir, suelen algunos emplear otro método más sencillo. Cada jugador toma seiscientas marcas ó señales en cinco fichas y diez tantos; la ficha representa diez tantos, y el tanto diez marcas. Los puntos marcados se van echando en un canastillo, y al fin de la partida se distribuyen por partes iguales. La consolación ó beneficio se paga por el marcado, como llevamos dicho, depositando en el canastillo treinta en lugar de diez, cincuenta en vez de treinta, y así sucesivamente. Además debe pagar otro beneficio de dos tantos para el que lo ha marcado, y uno para los otros jugadores, cuyo beneficio recibe cuando marca, ó cuando los otros juegan entre sí.

En los casos en que las suertes son iguales, ó no hay entre ellas más diferencias que cuatro puntos, se hace *tablas* la suerte; el que es apuntado después de estas *tablas* paga 20 marcas más, á la segunda 40, etc., á no ser que se hubiese convenido en que para evitar la repetición de *tablas* se pagare un punto; entonces, para que se verifique la suerte de *tablas*, es preciso que las dos jugadas sean exactamente iguales.

Si al hacer la distribución del fondo de fichas y tantos que contiene el canastillo resultan algunos impares y sobrantes, se aplican al que ha perdido más.

El pique entre tres ó *normando* se juega distribuyendo diez cartas á cada jugador, dos á dos y tres á tres (nunca cuatro á cuatro); las dos que sobran sirven para que el dador haga algún descarte, si lo cree oportuno. Cuando el mano, al contar su juego, llega á veinte sin haber echado carta alguna, apunta 90, y la partida aparece casi ganada: si no llega á aquel número hasta después de haber jugado una ó más cartas, sólo apunta 60. El capote es muy frecuente; los 40 puntos que vale se dividen como de costumbre entre los otros jugadores, y cada uno cuenta 20 puntos. Mas cuando los dos son capote, el tercero que logra hacer todas las bazas, marca 40 para él solo. El que primero completa el número de 100, 200 ó cualquiera que sea el convenido de antemano, se retira, continuando la lucha los otros dos hasta que sucumbe uno y paga á ambos afortunados adversarios.

El *pique ladrón* se juega entre cuatro personas, dos contra dos, del mismo modo que el pique sencillo, sólo que como se reparten las treinta y dos cartas, no hay monte ni descarte.

EL SACANETE.

Juégase con dos ó tres barajas reunidas, á veces hasta seis, entre un *banquero* y un número de *puntos* ilimitado.

El que la suerte designa en primer lugar para banquero, toma los naipes, baraja, hace cortar al de su izquierda y anuncia la cantidad que quiere jugar. El primer jugador de la derecha del banquero tiene entonces la palabra y puede jugar por sí solo la suma indicada por el banquero, ó una parte de ella; por último, tiene derecho á *pasar*.

Si el primer jugador acepta por completo la proposición del banquero, el juego está hecho. Si sólo quiere arriesgar una parte de aquella suma, el segundo puede *envidar*, ofreciéndose á jugarla toda. Mientras no haya quien haga esto, cada jugador habla á su vez y es dueño de *envidar* á los que le preceden.

Concluídos los *reenvites*, sea que dicha cantidad la juegue un solo punto, sea que lo hagan entre muchos, el banquero vuelve una carta, que

es la suya, y coloca á la izquierda en seguida otra, que es la de los puntos, y coloca á la derecha, y en seguida otra y otras que pone entre las dos primeras, hasta que vuelve una igual á la suya, ó á la de los puntos. En el primer caso, gana; en el segundo pierde, y la banca pasa á su vecino de la derecha.

Cuando después de haber sacado su carta, el banquero vuelve una igual para los puntos, gana, á lo que se da el nomble de *doble;* y puede retirar del juego la ganancia.

Después del primer golpe, si lo ganó el banquero, éste tiene que dejar para el segundo el fondo primitivo y la ganancia, de modo que para el segundo golpe el juego está duplicado, para el tercero triplicado, etc., hasta que el banquero pierde, ó pasa voluntariamente la banca á su vecino.

Cuando el banquero pierde, la banca pasa de derecho á su vecino de la derecha, según ya hemos dicho, sin que los demás jugadores puedan oponerse; pero si el banquero la deja voluntariamente, todos son árbitros de comprarla, poniendo en el juego la misma cantidad que retira aquél, fondo y ganancias. Supongamos que el fondo fué de 100 rs. y que en dos golpes reunió 400; el que compra la banca pone esta suma y toma la baraja. Si pierde, la banca pasa al que correspondía antes de ser comprada, y así sucesivamente cuantas veces quieran los jugadores. Para la compra es preferido siempre el

que está más próximo al último banquero, empezando por la derecha.

Cuando la banca ha sido comprada tres veces, no puede serlo la cuarta y vuelve á manos del que correspondía antes que la compraran por primera vez.

El *sacanete* antiguo, aquel que á mediados del siglo anterior hacía las delicias de los aficionados á las destructoras emociones del juego, era mucho más complicado; pero hoy como entonces se presta admirablemente á las habilidades de los prestidigitadores, *griegos* por otro nombre.

EL BOSTON.

Este juego es una variedad del *whist* inventado por los angloamericanos durante la guerra de la independencia; conserva con su padre marcado aire de familia.

El *boston* se juega entre cuatro personas con una baraja de cincuenta y dos naipes, cuyos valores varían desde el as hasta el dos; pero la sota de copas, *boston*, supera á las demás en calidad, de modo que siempre hay catorce triunfos, los trece del palo favorecido y el *boston*, que domina á los demás. Cuando el palo de copas es el que triunfa, la sota de copas es un triunfo como otro cualquiera y entra á ser *boston* la sota de oros.

Cada jugador tiene un fondo de ciento veinte fichas; en medio de la mesa se coloca un platillo destinado á recibir las puestas.

La partida se compone de diez vueltas, ocho sencillas y dos dobles.

Después de jugadas las diez vueltas se necesita el consentimiento de los cuatro jugadores para

partir lo que hay en el platillo; si cualquiera de ellos se niega, hay que continuar hasta que ninguna parte del fondo le pertenece.

Los asientos se sortean como en los demás juegos, y mientras dura la partida no puede cambiarse de sitio.

Para saber quién da, uno de los jugadores toma la baraja, y la divide en cuatro partes que entrega á cada uno; el que tiene entre sus cartas la sota de copas, da el primero.

El que distribuye los naipes recibe las puestas de los demás, las cuales ordinariamente son de diez fichas; deposita la suya, coloca á su derecha el platillo que las contiene y es responsable de él. Procura hacer cortar al de la izquierda y empieza por la derecha dando una ó muchas á la vez, trece cartas á cada jugador, sirviéndose el último y volviendo la de abajo, que determina el triunfo y permanece vuelta hasta que se juega la primera carta.

El juego se arregla en cada jugada por el palo que se pide, según el color.

Carta vista, carta perdida, es una ley del *Boston*, de modo que si se descubre alguna, y no por culpa del que da, se empieza á dar de nuevo; en caso contrario la mano pasa al del lado, sin tocar nada del platillo.

Únicamente se juega con dos colores, llamados *mayor y pequeño*. En la primera distribución de las cartas, la que vuelve es la que designa el palo mayor y queda por tal descarte durante toda la

partida. En las siguientes jugadas la carta que se vuelve designa el palo ó color menor, á no ser del palo declarado ya mayor, en cuyo caso continúa siéndolo y debe jugarse por ella.

No se puede jugar en los cuatro colores el *solo* ó la *independencia* de que hablaremos en su lugar; pero es bueno evitar la multiplicidad de colores; con el paso se aumenta el fondo del platillo.

Éste, que el primer jugador ha puesto á su derecha, indica quién debe dar después de él.

Si los que ganan el fondo del platillo no lo recogen antes de cortar en la jugada siguiente, pierden su derecho, y dicho fondo pasa á manos de los que ganan luego. Nadie tiene derecho á exigir ningún pago después que el platillo está en su puesto y las cartas cortadas.

Entiéndese por *palabra* el derecho de hablar cada uno á su vez para convenir en el arreglo del juego, después de distribuídos los naipes, ó para determinar el color ó el paso.

No debe indicarse el palo que se desea juegue el compañero, ni con palabras ni por medio de señas, porque los contrarios tendrían con esto motivo para autorizar el abandono de la partida.

Si, por casualidad, un jugador, al arrojar su carta sobre la mesa, anuncia un oro y juega un basto, esta última debe quedar, pues es falta que no tiene pena marcada.

Las ganancias y las pérdidas son comunes á ambos compañeros, excepto en algunos casos

que fijaremos al tratar de los fallos y de las bazas.

Como es el primero en jugar el que se halla á la derecha del que da, tiene el derecho de *hablar* antes que nadie; puede pedir el entrar en juego con el color que señala, pero no nombrar, ni enseñar la carta que deja vuelta sobre la mesa, ó bien pasa.

El que dice *Paso*, ya no puede volverse atrás, ni *entrar;* pero si dice *Entro*, tiene que jugar forzosamente. El que se ve obligado á jugar, debe decir si es en palo mayor ó menor, y no puede jugar sino del que indica.

Si ocurre que los cuatro jugadores pasan unos después de otros, el platillo pasa de derecho, tal como está, al jugador siguiente, que distribuye entonces nuevos naipes. Cuando el primero en jugar entra, el segundo puede pasar ó aceptar á voluntad; si el segundo acepta, se establece sociedad entre los dos primeros jugadores en la confianza de ganar la jugada y lo que hay en el platillo; de suerte que los otros dos forman una segunda asociación para defender tanto el platillo, como la jugada. Pero si el segundo jugador pasa, la palabra corresponde al tercero de la derecha, que acepta y forma sociedad con el primero contra los otros dos, ó que pasa á su vez, dejando en tal caso el mismo derecho al cuarto. Si éste no ve aceptada por nadie su proposición, tiene que jugar solo contra los tres reunidos para hacerle la contra; pero entonces sólo está obligado á hacer cinco bazas.

Si uno de los jugadores entra en palo pequeño, los otros pueden contrarrestar su entrada con un naipe del palo mayor. Aun puede el que lo jugó ser desbancado por otro que no haya hablado aún, con tal que ofrezca jugar solo en alguno de los otros dos colores. Este es el único caso en que puede jugarse en los cuatro palos, y se llama *proponer la independencia ó el solo.*

Las demandas se clasifican por este órden, de inferior á superior; la demanda que consiste en menor, en mayor, en pequeña independencia, en grande independencia, en hacer sólo nueve bazas en el color que se designe, en hacer nueve bazas en menor, en hacer nueve bazas en mayor y en *miseria.*

Si nadie reclama la preferencia, haciendo una oferta igual en el mayor color ó en el pequeño, ó haciendo un ofrecimiento superior en otro palo, entonces queda admitida la palabra del que se ofreció á hacer por sí solo nueve bazas.

Para ganar el fondo, es preciso hacer, por lo menos, ocho bazas, que se le paguen cinco por el que pide y tres por que el acepta.

El asociado del demandante se aprovecha del exceso de las cinco bazas hechas y también de las que excedan de las tres que debe hacer el que acepta.

El jugador que no tenga su cuenta, cuando el otro asociado no tiene más que la suya, impide al compañero el que gane, pero no le hace perder; pierde él solo, y el fondo queda doble, á lo cual se

llama perder la *polla*, y á más está obligado á pagar sólo el alivio y la jugada á los contrarios.

El que pide y el que acepta no deben mezclar las bazas que hacen, pues sería desagradable para el que pide encontrar uno que acepta y que le impide ganar. Tampoco debe ser solo para el pago; lo es cuando se pide mal y acepta bien.

Por lo que hace á los defensores, pueden mezclar sus bazas, puesto que les son comunes. Si ambos asociados no han cumplido con su deber, natural es que paguen el fondo, el alivio, ó consuelo, y la jugada por mitad.

Sin embargo, si el demandante y el que acepta no han hecho más que cumplir estrictamente con su deber, se partirán el fondo; pero sólo recibirán un simple alivio de los otros jugadores. Si han hecho más de lo que su deber exigía, recibirán además lo que está designado por cada baza de exceso.

El jugador demandante que no es aceptado por nadie, juega solo contra los otros tres; entonces le basta hacer cinco bazas para ganar el fondo y para que los demás le paguen con arreglo á la tarifa que insertaremos al final de este artículo. Si hace menos de cinco bazas, el fondo pertenece á sus adversarios, á quienes debe pagar igualmente lo que de otro modo hubiera ganado.

Cuando la demanda es aceptada, el demandante y el que acepta deben hacer por lo menos ocho bazas entre los dos para ganar el fondo y los demás beneficios. De lo contrario pagan á los

dos jugadores lo que hubieran recibido, caso de ganar, más el fondo.

Está expresamente prohibido volver á mirar las cartas jugadas para asegurarse de las que han salido; con todo, se permite al demandante mirar la última baza, si la siguiente está aún sobre la mesa.

Cuando los dos asociados ganan todas las bazas, hacen lo que se llama *bola*, y entonces les pertecene el fondo; si ganaron la jugada en palo mayor, vuelta sencilla, se la parten y reciben de los otros jugadores ochenta y seis fichas, pagaderas entre dos. El pago montará únicamente á la mitad, si es de palo menor.

La bola puede tener también lugar aun cuando el jugador no fije su atención en el juego y lo tiene muy bueno, habiendo propuesto una sociedad ó un solo que nadie aceptó.

Si hace por sí sólo todas las bazas, puede ganar el fondo, y como si ha jugado solo no fué por su voluntad, no recibirá de los demás jugadores más que cuarenta y ocho fichas, si es en palo mayor, vuelta sencilla, la mitad en palo menor, vuelta también sencilla, y el doble respectivamente, vuelta doble.

Hácese á veces la bola cuando se juega voluntariamente la independencia ó solo, en cuyo caso recoge el fondo y recibe de los demás jugadores la cantidad de fichas señalada en el lugar oportuno.

El jugador que pide la independencia ó solo,

debe hacer por lo menos ocho bazas para ganar el fondo y ser pagado con arreglo á tarifa; si hace menos de las ocho bazas, pierde lo que hubiera ganado. Puede jugar en todos colores, excepto en el caso que diremos al tratar de la miseria; pues la independencia en palo mayor ó menor, aunque obtiene la preferencia, es muy arriesgada.

La *miseria* consiste en no hacer ninguna baza, lo cual es tanto más difícil cuanto que hay tres jugadores coligados contra uno. La demanda de miseria confunde á los jugadores; todos los pedidos, sean cuales fueren sus pretensiones, son nulos; no se conoce triunfo; el *boston* pierde su valor y pasa á ocupar el lugar que le corresponde en su categoría de sota de copa. Si el que propuso la miseria gana, recibe de cada jugada el precio señalado para este golpe, más el fondo del platillo; si pierde, paga lo mismo. En caso de ganancia no puede hacerse pagar el *boston;* pero en pérdida lo paga, como no lo tenga, á cada uno de los tres adversarios.

El jugador que tiene el *boston* recibe dos fichas de cada uno de los demás, á lo que se llama *pagar el honor*.

Como en la miseria no hay triunfos, claro es que esta jugada sólo se hace en palo menor, y el pedido debe hacerse cuando le toque su turno al jugador, porque habiendo pedido jugar en compañía ó en color, ni puede ni debe prepararse para la miseria.

En el *boston* la jugada se arregla según lo que se pide; por lo tanto no debe haber sobre la mesa sino la carta vuelta, para que cada uno de los jugadores pueda hacerse cargo de cuál es su palo. Al que dejare caer alguna carta sobre el tapete, pueden los demás jugadores precisarle á jugar la independencia de aquel palo. Está absolutamente prohibido jugar la carta antes que á uno le toque la vez.

Nada puede obligar á un jugador á que mate; cuando no tiene del palo jugado, se deshace de sus cartas indiferentes. Tampoco es permitido volver á presentar carta que se ha jugado.

Si uno no sirve del color jugado, á pesar de tener, los demás pueden fozarle á servir, imponiéndole la pena del fallo, de que su asociado no participa.

Si un jugador, confiando hacer las bazas restantes, extiende sobre la mesa las cartas que le quedan aún en la mano, está obligado á ganar todas las bazas que quedan por jugar, pues si le falta una sola, perjudica también á su asociado, porque la totalidad de sus cartas pertenece á los contrarios.

Por el fallo hecho á sabiendas no pierden ni ganan los demás jugadores. Así que aquel que está en sociedad voluntaria y que falla en el intermedio ó al fin de la jugada, es responsable de todo, y aun cuando con su asociado ganase ocho ó más bazas, no sólo no gana nada, sino que impide el ganar á su compañero. El fondo queda

y paga únicamente la multa impuesta á su fallo.

El jugador que está en sociedad necesaria y falla como el que acabamos de citar, es iguamente responsable de todo, porque si con su asociado ha hecho seis bazas, ni el uno ni el otro reciben nada de los que pierden; el fondo queda, puesto que se ha ganado, pero el que falló lo dobla. Si no hace más que cinco bazas ó menos, se recoge el fondo, pues á pesar de su fallo lo han ganado los contrarios, paga la multa de su fallo al fondo, tantas fichas como tenía, y luego el alivio y la jugada.

Si la jugada se gana en solo, el que ha fallado empieza por pagar al fondo su palo mayor y después la jugada y el alivio, tanto por sí como por sus compañeros.

Si pierde el solo, el que falló no recibe nada del que pierde; el fondo queda y está obligado á doblarlo; en seguida, debe pagar á sus compañeros lo que el jugador á solo debiera pagarles.

Si fuere el jugador á solo el que falló y ganó la jugada, el fondo queda, no recibe nada de los tres restantes jugadores, y paga al fondo la multa del fallo, pero nada á sus contrarios, pues que ha hecho su deber.

Si el jugador á solo falla y pierde la partida, paga al fondo la multa competente, y cuando ésta es ganada, tiene obligación de pagar otra por su fallo.

El que al fallar mata y recoge la baza, si no se la matan con punto mayor, y corre solos los

azares de la jugada, paga la multa por su fallo, aun cuando no haya quedado mano.

La tarifa para los pagos, á que nos hemos referido varias veces, es la siguiente :

Demanda en pequeño color aceptada y ganada. (Vuelta sencilla). — Los que ganan reciben cada uno respectivamente de los adversarios : por el deber de ocho bazas, á lo que se llama alivio, 2 fichas; nueve bazas, 4; diez bazas 6; once bazas y el deber, 8; doce bazas, 10. En la décimotercia baza todo se paga doble, á causa de la bola. En consecuencia, trece bazas valen, por el deber, 4 fichas; por las cinco bazas además del deber, á razon de 4 fichas por baza, ó la bola sencilla, 20; total 24 fichas.

Demanda en palo mayor aceptada y ganada. (Vuelta sencilla). — Por el deber, 4 fichas; nueve bazas, 8; diez, 12; once, 16; doce, 20 fichas. En la décimotercia baza, todo se paga doble, de modo que trece bazas valen, por el deber, 8; por las cinco bazas además del deber, á razón de 8 fichas por cada una, ó la bola sencilla, 40: total, 48 fichas.

Independencia ó solo, pequeño color, ganada. (Vuelta sencilla). — El que jugando la independencia ó solo gana, recibe de cada jugador: por su deber de ocho bazas, 16 fichas; nueve bazas, 20; diez, 24; once, comprendido en ellas el deber, 28;

doce, 32. En la décimotercia baza el pago es doble; así que trece bazas equivalen á 72 fichas en esta forma; por el deber, 32, y por las cinco bazas ó bola, á razón de 8 fichas por una, 40.

Independencia ó solo, palo mayor, ganada. (Vuelta sencilla). — Por el deber, 32 fichas; nueve bazas, 40; diez, 48; once, 56; doce bazas y el deber, 64. En la décimotercia baza el pago es doble, por lo que trece bazas valen, por el deber, 64 fichas, y por las cinco bazas de exceso á razón de 16 fichas una, 80: total, 144.

Demanda en pequeño color aceptada y ganada. (Vuelta sencilla). — Cuando la demanda es aceptada y perdida, los defensores reciben de cada uno de los demandantes las fichas que se expresan á continuación: por el deber no cumplido, 2; por una baza perdida, 2, 52 : total 4. En la décimotercia baza el pago es doble; el deber no cumplido hace perder 4 fichas y la bola, á razón de 4, 52 : total, 56.

Demanda en palo mayor aceptada y perdida. (Vuelta sencilla). — Cuando la demanda en palo mayor y vuelta sencilla se pierde, se paga doble de lo que establecemos más arriba para el pequeño color.

Independencia en pequeño color perdida. (Vuelta sencilla). — Cuando se pierde, paga el

solo á cada uno de los jugadores : por el solo que falló, 16 fichas ; por una baza perdida, 4 : total, 20. En la décimotercia baza el pago se dobla; por el deber que falló, se pagan, 32 fichas, y por las trece bazas, ó bola, á razón de 8 una, 104 : total, 136.

Independencia en palo mayor, perdida. (Vuelta sencilla). — Todo se paga doble.

Demanda en pequeño color, no aceptada y ganada. (Vuelta sencilla). — El jugador que gana el golpe, haciendo cinco bazas por su deber, recibe : por el deber, 2 fichas; una baza, 4; dos, 6 ; tres, 8; cuatro, 10; cinco, con el deber, 12 ; seis, 14 ; siete, 16. Y como á la octava hace bola, todo se le paga doble, de esta manera : por el deber, 4 ; por ocho bazas de exceso sobre el deber, á razón de 8 fichas una, 32 : total, 36.

Demanda en palo mayor, no aceptada y ganada. (Vuelta sencilla). — El pago es doble en todas sus partes.

Demanda en palo menor, no aceptada y perdida. — El que pide en palo menor y no hace su deber en cinco bazas, paga á cada uno de los demás jugadores : por el deber que falló, 2 fichas; por una baza perdida, 2 : total, 4. En la quinta baza perdida todo se paga doble : por el deber que falló, 4 fichas; por cinco bazas perdidas, á razón de 4 cada una, 20 : total, 24.

Demanda en palo mayor aceptada y perdida. — El pago es doble en todas sus partes. En las vueltas dobles, los pagos lo son igualmente.

Demanda en pequeño color aceptada y ganada. (Vuelta doble). — Los que ven aceptada su demanda y ganan en pequeño color, reciben de cada uno de los jugadores el siguiente número de fichas : por el deber y ocho bazas, 4; nueve bazas, 8; diez, 12; once con el deber, 16; doce, 20. En la décimotercia baza todo se paga doble, de modo que el deber, ó la bola, á razón de 8 por baza, 40 : total, 48.

Demanda en palo mayor aceptada y ganada. (Vuelta doble). —Por el deber de ocho bazas, 8 fichas; nueve, 16; diez, 24; once, con el deber, 32; doce, 40. En la décimotercia baza todo se paga doble: por el deber de ocho bazas, 16 fichas; por las cinco bazas sobre el deber, ó bola, á razón de 16 fichas por baza, 80 : total, 96.

Se conocen muchas clases de *boston,* juego que, aunque bastante parecido al *whist*, ofrece más lances y tiene la ventaja de que todos los jugadores están constantemente en acción. Para no hacer este artículo demasiado largo, nos limitamos á dar las reglas del *boston de Fontainableau.*

Cada jugador deposita en el platillo, al dar, cincuenta fichas; el que antes de jugar declare que tiene cartas blancas, recibe diez fichas por jugador.

Cuando se hace bola ó boston entre dos, no sólo se paga el boston, sino también la demanda y los honores.

La independencia quita la demanda sencilla, así como la pequeña miseria quita la independencia cuando no se la pide en un palo inferior. La pequeña miseria se hace descartando un naipe y no ganando ninguna baza.

La demanda para siete bazas quita la pequeña miseria.

El *piccollissimo* quita la demanda para siete bazas, mientras no se hace en un color inferior. Consiste el *piccollissimo* en no descartarse de ningún naipe y en hacer una sola baza.

La demanda para ocho bazas quita el piccollissimo.

La gran miseria quita la demanda para ocho bazas, con tal que ésta no se haga en un color inferior. La gran miseria se hace no descartándose de ningún naipe y no ganando ni una baza.

La demanda para nueve bazas quita la gran miseria.

La miseria de los cuatro ases quita la demanda para nueve bazas, mientras no se la haga en un palo inferior. La miseria de los cuatro ases se hace no descartándose en manera alguna. Hay la facultad de renunciar hasta la décima baza, y es preciso no ganar ninguna.

La demanda para diez bazas quita la miseria de los cuatro ases.

La pequeña miseria sobre la mesa quita la de-

manda para diez bazas, si ésta no se hizo en palo inferior. La pequeña miseria sobre la mesa, se gana descartando un naipe y no haciendo ninguna baza. Sólo el que la juega tiene sus cartas sobre la mesa.

La demanda para once bazas quita la pequeña miseria, sobre la mesa.

La gran miseria sobre la mesa quita la demanda para once bazas, si no se hizo en un color inferior. Se juega del mismo modo que la pequeña miseria sobre la mesa, excepto en que no es permitido el descarte.

La demanda para doce bazas quita la gran miseria sobre la mesa.

El boston solo, es decir la demanda de hacer todas las bazas, quita la anterior.

El boston sobre la mesa quita el boston solo, lo mismo que en las miserias sobre la mesa. Únicamente el que le juega tiene sus cartas sobre el tapete.

Hé aquí ahora el cuadro de los pagos en el *boston de Fontainebleau :*

	ESPADAS.	BASTOS.	COPAS.	OROS.
Cinco bazas solo, ú ocho entre dos.	1	8	12	16
Tres honores....................	3	6	9	12
Cuatro honores..................	4	8	12	16
Cada baza de exceso.............	1	2	3	4
Boston entre dos................	50	100	150	200
Seis bazas ó independencia........	6	12	18	24
Tres honores....................	4	8	12	16
Cuatro honores..................	6	12	18	24
Cada baza de exceso.............	2	4	6	8
Pequeña miseria................	16	32	48	64
Siete bazas.....................	9	18	27	36
Tres honores....................	6	12	18	24
Cuatro honores..................	9	18	27	36
Cada baza de exceso.............	8	6	9	12
Piccollissimo..................	24	48	72	96
Ocho bazas......................	12	24	36	48
Tres honores....................	8	16	24	32
Cuatro honores..................	12	24	36	48
Cada baza de exceso.............	4	8	12	16
Gran miseria...................	32	64	96	128
Nueve bazas.....................	15	30	45	60
Tres honores....................	10	20	30	40
Cuatro honores..................	15	30	45	60
Cada baza de exceso.............	5	10	15	20
Miseria de los cuatro ases........	40	80	120	160
Diez bazas......................	18	36	54	72
Tres honores....................	12	24	36	48
Cuatro honores..................	18	36	54	72
Cada baza de exceso.............	6	12	18	24
Pequeña miseria sobre la mesa....	48	96	144	192
Once bazas......................	21	42	63	84
Tres honores....................	14	28	42	56
Cuatro honores..................	21	42	63	84
Cada baza de exceso.............	7	14	21	28
Gran miseria sobre la mesa.......	56	112	168	224
Doce bazas......................	24	48	72	96
Tres honores....................	16	32	48	64
Cuatro honores..................	24	48	72	96
Cada baza de exceso.............	8	16	24	32
Boston solo....................	100	200	300	400
Boston sobre la mesa............	200	400	600	800

LA BOUILLOTTE.

A últimos del siglo pasado estuvo en gran boga este juego, sin duda porque acababan de inventarlo los directores de la República francesa, según parece, para entretener sus ocios, tomando mucha parte de la antigua Berlanga.

La *bouillotte* se juega entre cinco, cuatro ó tres personas solamente. Para jugar entre cinco, se quitan de una baraja ordinaria los sietes y los dieces, reduciéndose así el número de naipes á veinte y cuatro. Para jugar entre cuatro, se suprimen también las sotas y quedan veinte cartas, á saber : los ases, los reyes, los caballos, los nueves y los ochos. Para jugar entre tres sólo se conservan los ases, los reyes, los nueves y los ochos, es decir, diez y seis cartas.

Son necesarias dos barajas de diferente color.

Cada jugador recibe igual número de fichas, á las cuales se da valor convencional, por lo común, cuatro tantos.

La suerte indica los asientos. A este fin, se toma un número de cartas igual al de los jugadores, escogidas de modo que su valor esté en

progresión directa, como un rey, un caballo y un nueve. Se las baraja y se presentan á los jugadores, quienes toman una cada una, y el que cogió la mayor elige el puesto que le conviene, y los demás se sientan á su lado, empezando por la derecha, según el valor de sus cartas respectivas. Otra manera de decidir cómo han de situarse los jugadores consiste en poner una carta en cada sitio y en distribuir al azar otras cartas semejantes : el rey va á buscar al rey, el caballo al caballo, etc.

Antes de distribuir las cartas el que da pone un tanto sobre un tapete; esto es lo que se llama *juego*. A la segunda vuelta, si el juego no se ha empeñado, el paso queda doble, con tal que no haya *cuádruple*.

El as vale once, las figuras diez y las otras cartas lo que marcan. El as es la primera carta del juego y llama á sí todas las cartas de su color que están en el juego.

El jugador á quien tocó el rey, comienza á dar después de haberlas barajado y hecho que corte el de su izquierda. Las cartas se distribuyen una á una, empezando por la derecha, y cuando cada jugador ha recibido tres, el que da vuelve la siguiente, poniéndola á su derecha, así como el *monte*.

El juego que no sirve la primera vez se coloca á la derecha de la persona que debe dar la segunda mano, y toca levantarlo al jugador que está enfrente del que dió.

Cuando ha dado mal, ó se ha visto alguna carta, se deshace la equivocación, sin que pase la mano; pero si una carta ha quedado vuelta, se continúa dando tres á cada jugador, á fin de asegurarse de que nadie tiene *berlanga*, porque ésta se paga á pesar de la anulación de la mano.

Tener berlanga, es tener tres ases, tres reyes, tres caballos, etc.

En la *bouillotte* entre cuatro hay seis especies de berlangas, á saber: de ases, de reyes, de caballos, de nueves, de ochos y cuádruple.

La berlanga de ases es más fuerte que la de reyes, ésta más que la de caballos, y así las demás.

La berlanga cuádruple gana á todas las otras: este caso se presenta cuando un jugador tiene tres cartas iguales en la mano, y la cuarta, igual también, constituye el triunfo.

Se entiende por *jugar la berlanga cuádruple á la inglesa,* cuando encontrándose una berlanga ordinaria con una cuádruple, el que tiene la primera es árbitro de volver la primera ó la última carta del monte, y de poder formar así acaso una berlanga cuádruple superior á la ya conocida. Las grandes partidas se juegan generalmente sin berlanga cuádruple.

El que es mano puede *cuadrarse*, poniendo en el juego todas las fichas; el segundo jugador puede *contracuadrar* al primero, doblando el juego.

Hay una ventaja en estar cuadrado y consiste

en que si todos pasan, el cuadro y el juego os pertenecen, y que, estando obligado á defender, habláis el último si alguno hace el juego.

El que está á la derecha del que dió, si no tuvo por conveniente cuadrarse, y, según sus cartas, anuncia que va el juego con el número de tantos puestos, ó con otro cualquiera de tantos ó fichas que le place añadir; si su juego no es bastante, pasa.

Después de hablar el primer jugador, los demás responden sucesivamente, bien sea teniendo el juego abierto, bien ofreciendo jugar más de la cantidad de tantos ó fichas determinada por el que abrió el juego.

Vese pues que éste puede perder al primer golpe los tantos y las fichas que tiene delante, y por consiguiente ceder el puesto á otro; pero esto no sucede cuando se juega por horas, medias horas, ó cuartos, si son cinco las personas que se interesan en la partida, porque entonces nadie puede retirarse antes de transcurrir el tiempo fijado.

Cuando muchos jugadores defienden, toca al primero después del que abrió el juego declarar, y los demás en seguida, siempre por la derecha, si resiste *sin más*, es decir, sin querer jugar más que el juego. Sea el que quiera el sistema que el jugador haya elegido, el que viene detrás puede pujar, y entonces todos los jugadores que están antes que él, tienen obligación de defender ó renunciar pagando el número de tantos que el

otro arriesgó. Cierto es que cada cual puede pujar á su vez y todos están obligados á someterse á la puja más fuerte para enfilar ; pero ninguno puede jugar más de lo que tiene delante de sí, á lo que se dice *envidar el resto.* Por lo demás, en este caso no gana más de lo que arriesga, aunque haya mucha ventaja en el juego.

En fin, cuando el juego ha llegado al punto en que no se puja más, defiéndase uno ó se retire, todos descubren sus cartas sobre el tapete. Entonces los jugadores á quienes interesa la partida procuran hacer el juego, esto es, adquirir el número mayor posible, con cartas del mismo color, del juego de los que se retiraron.

El as se apodera de todas las cartas de su color, lo mismo que el rey cuando el as no está en el juego.

El que tiene el punto más alto, gana; en caso de competencia ó de igualdad, es preferido el primero en cartas.

Suele suceder que jugando con desgracia, queda uno reducido á jugar el último tanto. El jugador á quien esto ocurre recibe el nombre de *tapicero*, y si bien puede ganar, no tiene derecho á más de lo que erriesgó. En el mero hecho de ser tapicero no abre jamás el juego, puesto que no puede cuadrar, y esta es condición indispensable.

El que tiene berlanga recibe un tanto de cada jugador ; si hay dos berlangas á la vez, se pagarán ambas, pero el que tenga la superior no

pagará la inferior, á menos que eche el resto.

La berlanga gana contra el punto más alto.

La berlanga cuádruple se paga doble.

Pagar los puntos de una berlanga, es *regar*.

Es de ley que cuando luchan tres jugadores, y dos de ellos han comprometido entre sí más dinero del que tiene el tercero que gana el golpe, aquel de los dos que puede ganar al otro, por medio del juego del ganancioso, toma el dinero del segundo y paga al tercero el doble de lo que tiene delante de sí, sin perjuicio de los derechos del que ganó. Como por esta explicación quizá no nos hagamos comprender de algunas personas, pondremos dos ejemplos :

Pedro tiene un fondo
de 200 reales.

Antonio ....

Juan
175 reales.

Diego
15 reales.

Diego hace *todo* al abrir el juego. Pedro y Juan resisten. Juan puja y hace 50 reales. Pedro resiste y hace todo. Juan enfila.

¿Á quién pertenecen los 50 reales?

Á Pedro que deberá dar á Diego dos veces 15

reales en razón á que no se puede ganar más de lo que se tiene.

El primero interesado en la jugada
tiene *cuarenta en espadas*
y 10 reales de fondo.

El segundo interesado
cuarenta en oros
y 40 reales de fondo.

El cuarto
no interesado
. . . .

El tercero interesado
nueve en espadas y dos cartas indiferentes
y 60 reales de fondo.

El primer interesado gana por ser mano, y como no tiene más que 10 reales, el tercero le paga dos veces esta cantidad con los 40 reales que pierde el segundo contra el tercero, que tiene el nueve de espadas, color ganancioso.

Para que el segundo interesado hubiera ganado la partida, era preciso que el primero enfilase.

Esta ventaja se concede al jugador que por su posición es el último en cartas, para contrarrestar la mano.

Son tantas las partidas de *bouillotte* convencionales, que nos creemos dispensados de dar sus reglas, tarea por lo demás casi inútil, porque aquéllas han caído en desuso. El juego mismo no tiene ya la importancia que en otro tiempo.

EL MEDIATOR.

En este juego el número de naipes, su orden y valor son los mismos que en el *Tresillo*, con las diferencias que siguen:

1.ª Que la tercia real gana por su orden en todos los palos.

2.ª Que las cartas blancas en oros ó copas tienen el orden inverso de ganar las de menos puntos.

3.ª Que las cartas blancas en espadas y bastos tienen el orden regular de ganar las de más puntos.

4.ª Que en este orden no se hace mención de los ases de espadas y bastos, porque siempre son triunfos. Por esta razón no hay más que nueve naipes en dichos palos, y diez en copas, lo que se debe tener muy presente.

5.ª Que los referidos ases son, el de espadas la primera, y el de bastos la tercera carta del juego.

6.ª Que los sietes en oros y copas, y los doses de espadas y bastos, que eran las dos últimas

cartas de sus respectivos palos, son las segundas siendo triunfo, con el nombre de malilla.

7.ª Que los ases de oros y copas, que ganaban después de la tercia real cuando su palo no era triunfo, ganan á la tercia siéndolo, con el nombre de *punto*, y que en espadas y bastos no los hay.

8.ª Que las demás cartas se ganan unas á otras, como cuando no son triunfos.

9.ª Que hay doce triunfos en oros y copas, y sólo once en espadas y bastos, por añadirse siempre los ases de espadas y bastos al palo que se nombre triunfo.

En el *mediator* el que hace juego y cree que pidiendo un rey podrá ganar por sí solo las seis bazas que le corresponde, lo pide, y el que tiene el rey está obligado á dárselo, y á recibir la carta que le vuelvan en cambio.

Explicaremos el significado de algunos términos de este juego, para que se comprenda lo que nos queda por decir acerca del mismo.

Tercia real. Se llama así al rey, caballo y sota juntos, que siendo triunfos ganan después del punto (en los palos donde los hay), y en los otros dos palos después del basto.

Juego. Los hay diferentes, que son : entrada, *mediator*, solo y bola.

Chillar. Es obligar al que tuviera la espadilla (cuando todos han pasado) á que entre forzado.

Polla. Es aquel tanto que se ha convenido ponga el que es mano en el platillo de puesta.

Cartear ó *ver venir*. Es cuando el juego está en tal disposición, que es preciso que el Hombre haga dos ó más bazas para ganar, no pudiendo hacerlas sino saliendo la jugada de manos de los contrarios, y también cuando éstos ven que el único modo de hacer perder al Hombre es que salga la jugada de su mano, de suerte que para ponerse á ver venir, van carteando el juego.

Forzar. Es obligar á algún jugador, por ejemplo, al que tiene la espadilla, á entrar, cuando no quisiera hacerlo.

Pozo. Es un conjunto determinado de pollas, cuyo número es arbitrario y aun á veces, aunque pocas, no tiene límite, y entonces se llama *pozo abierto*.

Primeras. — Son las seis primeras bazas, cuando se hacen segundas.

Los demás términos, como *favorito*, *punto*, *carta firme*, *entrada*, *bola*, *paso*, *codillo*, *estuche*, *calidad*, etc., se usan en la misma acepción que en otros juegos de la propia índole, especialmente en el *tresillo*.

Antes de comenzar la distribución de los naipes, toman los jugadores igual número de fichas cada uno, las cuales, según su color y forma, representan diferentes valores; lo más común es tomar una ficha de á mil tantos, otra de quinientos, cuatro de ciento y nueve de diez. Arregladas las fichas, se señala el valor de la polla, conviniendo en seguida en el número de pollas que han de formar el pozo, que suele ser el de cuatro.

El que distribuye entrega á cada jugador diez naipes, del modo que mejor le parezca, tres, cuatro y tres, tres, tres y cuatro, etc., pero continuando de la misma manera para todos. Si al dar los naipes se descubriese alguno; si se diera carta de más ó de menos; si se hallasen dos cartas duplicadas, ó una de las descartadas en lugar de otra, en fin, si por cualquier motivo se hiciese mal la distribución, se volverá á dar sin que pase mano, ni se le imponga ninguna pena al que dió; pero si la falta no se advierte hasta después de empezado el juego, el que la tenga pagará una polla y aquél será nulo.

El mano es naturalmente el primero que hace el juego, y si no lo tiene dice *paso*; y así se prosigue dando la vuelta por la derecha hasta que alguno hace juego ó pasan todos. En este último caso se obliga al que tiene la espadilla á que *chille*.

Si el que habla el último tiene la espadilla y no quiere entrar por su mal juego, debe decir primero *paso* y después *chillo*, pues de lo contrario se le tendría por entrado voluntariamente.

Si el mano tiene juego, lo nombra, pero sin señalar el rey su triunfo hasta que haya dado la vuelta y visto si hay alguno que se lo puje (haciendo el mismo juego en favorito ó mayor); si se lo pujaren, aun le queda al mano el arbitrio de hacer el juego nombrado ú otro mayor.

Si todos los jugadores tienen juego para poderse pujar unos á otros, el que hace mayor

juego tiene la preferencia, y en juego igual el que sea mano ó esté más cerca del mano por su derecha.

El mano principia á jugar y continúan los demás por su derecha, poniendo cada uno del palo que se ha jugado, si tiene, y cuando los cuatro han echado su naipe y formado la baza, el que gana la recoge y juega la primera carta de la siguiente.

Todo el que renuncia, paga lo que se atraviese, si de sus resultas pudo ganarse ó perderse el juego; pero si no perjudica el renuncio, paga una polla. Si renuncia dos ó más veces en una mano y no se repara hasta la última jugada, paga sólo un renuncio. Para que se complete el renuncio, es preciso que se haya recogido la baza, ó que esté sobre la mesa carta para la otra jugada: hasta que esto suceda, el que renunció puede, si ha puesto una carta por otra, recoger la primera y poner en su largar la que correspondía; mas si el haberse visto la carta puede servir de perjuicio, aunque esté libre de renuncio, no lo está de la pena impuesta al que enseña una carta. Cuando no perjudica el descuido, se paga una polla.

No se entiende esto con el que juega *mediator ó solo*, porque sus faltas redundan únicamente en perjuicio suyo.

Acontece á veces que alguno intenta bola sin tener juego para ello, fiado en que el que renuncia debe pagar lo que se atraviese; en este caso, si

no hace la bola, la paga él y no el que renunció, en castigo de su mala intención; pero si á consecuencia del renuncio hace ó deja de hacer bola, paga el que renunció.

Aunque en este juego es libre cada cual de hacer la entrada como mejor le acomode, no están de más algunas reglas, necesarias para saber combinar las jugadas y entenderse mutuamente.

En caso de que se pierda, si el compañero ha hecho dos bazas, no paga sino las calidades que por su parte le correspondan, y lo demás el Hombre solo, con esta diferencia; que aunque el compañero no haga más que una, si se pierde codillo tampoco ayuda á pagar al Hombre sino las calidades. Más claro: para que el compañero ayude á pagar, es preciso que haya hecho una sola baza, ó ninguna, perdiéndose codillo.

De esta regla está exceptuado el que entra forzado con la espadilla chillada, porque no lo hizo voluntariamente: de modo que aun cuando no haga más que la espada y el compañero tres bazas, pagarán el codillo por mitad; en esta circunstancia no se cobran ni se pagan las calidades.

El compañero que no se encuentre en estado de poder hacer las dos bazas, puede volver el rey.

Si el que tiene el rey pedido, cree posible hacer las dos bazas ó más, no puede volverlo, y si lo hiciese con intención de que pierda el entrado, paga medio pozo á favor de la mesa; si á pesar de esto prefiere pagar el medio pozo con tal que

pierda el entrado, é hiciese tres bazas ó más, pagará por aquél.

En el caso de que quiera ayudar el compañero, seguirá las reglas de que hemos hecho mención más arriba, para hacer dos bazas ó una, según que se pierda puesta ó codillo, para no ayudar á pagar; y siempre que las haga, no pagará tampoco las calidades, quedando todo á cargo del Hombre; pero si el compañero no hiciese las que le corresponden, pagarán todo por mitad.

Ni aun en el caso de conformarse con la ley de volver el rey, se podrá hacer pagar el que entre chillado, porque entra contra su voluntad.

Para que la entrada se haga en regla, deben enerse en la mano cuatro bazas y algún recurso más, por si se perdiese una de ellas, especialmente si se hubiera admitido poder volver el rey.

Según la regla que sigue, para volver ó no volver el rey, son también las reglas para pedirlo. Si no se ha de volver, se pedirá siempre el rey á que se esté semi-fallo, y teniendo dos de éstos, el rey de palo largo. También puede pedirse, si no se tiene semi-fallo, el rey del palo pue se tiene guardado.

El que se halle muy cargado de un palo cuyo rey se ve en el caso de pedir, puede volver una carta de aquel mismo palo, para asegurar mejor el que no se lo fallen; pero en ningún caso pedirá el rey del palo en que se encuentre fallo, á menos que no pueda pasar por otro punto.

El que tenga los cuatro reyes puede pedir un

caballo que lo ayude, si no estima mejor esperar á que otro entre, pues está seguro de que lo llamen.

El que tenga tres reyes y le falte el de triunfo, ó ha de ir solo, ó pasar, á no ser que se pida á sí mismo, en cuyo caso ha de hacer él solo las seis bazas. No es preciso tener los tres ó los cuatro reyes para llamarse á sí mismo, pues con uno solo, si se quiere, puede hacerse.

El jugador que se pide á sí mismo (perdónesenos la redundancia, en gracia de la claridad), y tiene diferentes reyes, ha de nombrar el que esté solo ó con menos naipes de aquel palo, porque es muy probable que le salgan por palo diferente del de rey pedido, en cuyo caso puede asegurar una sota, no otra carta que tenga con ellos.

En el juego de entrada no se puede emprender la bola sin que haya salido el rey pedido, aunque se presuma por las jugadas quién puede ser el compañero, pues es fácil padecer equivocación, que puede ser fatal.

El que entra forzado, por tener la espadilla, no puede, como tampoco su compañero, emprender bola.

El que gana la sexta baza, si quiere ir á bola lo ha de decir, sin consultarlo con su compañero.

Si se pide un caballo, no puede intentarse bola hasta que haya salido.

Cuando el rey ó el caballo pedido no han salido

á la sexta baza aunque se continúe jugando hasta que salga, no se le puede obligar á ir bola, porque aun haciéndola no se le pagaría. Los que emprenden bola y no la hacen, no por eso dejan de cobrar el juego, que se les satisfará, como también todas sus calidades. Solamente habiendo pedido *mediator*, ó sólo con bola desde el principio del juego, es cuando se pierde por hallarse unidos los juegos uno á otro.

Al que va á bola desde el principio, no se le pagan las primeras, pero sí al que pide el juego á la séptima jugada.

El que pierde calidad que no haya tenido, aumentará los estuches, etc., ó si se advirtiese en él mala fe, comprobado el hecho, pierde todas las calidades que legítimamente tuviese.

El que se olvidase alguna calidad, no la podrá exigir ni se le debe dar, si hubiesen alzado ya para la otra mano.

En este juego no se obliga á cargar, esto es, á ganar la carta que va jugada, ni á fallar con triunfo ni á contrafallar, si no conviene.

Estando solos los tres estuches, tienen el derecho de renunciar, sólo en el palo de triunfo, guardando no obstante entre sí el orden de que la mayor, saliendo jugando, obliga á la menor á servir, pero no la menor á la mayor.

El Hombre, cuando es mano, debe, según su juego, hacer una de estas dos jugadas, ó salir buscando el rey para ver en qué mano se halla, y quién es su compañero, particularmente si tiene

poco juego, y conocer á quién ha de dejar ó ganar; ó arrastrar de firme una ó dos veces, conforme sirvan á los arrastres, ó según sus intenciones, y después ir á buscar el rey. También se suele arrastrar por debajo de espadilla, para que si quedase la baza por el compañero, repita el arrastre y levante los triunfos.

El Hombre que no tenga muchos triunfos ó que no sean de arrastre, no debe arrastrar, y caso de hacerlo ha de ser de triunfo pequeño.

Si tiene espada y basto, debe igualmente arrastrar de pequeño y quedarse á ver venir. Con la malilla de estuche con ocho triunfos, arrastrará también de pequeño, y nunca de malilla.

Si ve que arrastrando de cualquiera de las mayores que siguen al estuche, se las dejan, debe continuar los arrastres, pues es señal de que el estuche está en el compañero. Sin embargo, no hay que confiar demasiado en esto, porque algunas veces arrastra el Hombre de malilla ó basto sin que la espadilla esté en el compañero, sino en manos de otro que, teniéndola sola, la guarda para mejor ocasión.

El Hombre ha de tener cuidado en volver por las jugadas del compañero y éste por las del Hombre; y más particularmente si con su modo de jugar se lo indica.

Si el Hombre fuese pie, fijará su atención en la jugada del que es mano, pues si no arrastra, ni juega el rey, es conocido contrario; también debe temer si arrastra, aunque sea de malilla ó basto-

porque pudieran estar solos y salir por ellos para que el Hombre se los deje creyéndole compañero; por esta razón debe tomar, siempre que pueda. Pero si arrastrase de chico, no estando á su mano el que arrastra, debe tenerle por compañero, por ser esta jugada buena para el Hombre y porque ningún contrario la haría.

Asimismo observando el modo de jugar de los otros se conoce el compañero, aunque no haya salido el rey. Con todo, en caso de duda no debe perderse baza, porque es preferible matar al compañero que dejar hacer una baza á los contrarios.

Es tal á veces la disposición del juego, que pende el ganarle ó el perderle de las jugadas de los contrarios, en cuyo caso lo mejor es cartear.

Si el compañero fuese mano, y estuviera á la derecha del Hombre, yendo á pasar á él las jugadas, es muy conveniente arrastrar, ya sea de grande ó de chico (entendiéndose por grande la espadilla ó alguna de la tercia real), y arrastrando de pequeño cuando se quiera dar á entender que queda algún mate. Si no pudiera hacer ninguna de estas jugadas, saldrá por el rey y repetirá la jugada por malilla ó basto.

Si estuviese enclavado, no arrastrará, á menos que no sea de espadilla: la mejor jugada es poner el rey sobre la mesa y volver, para que el compañero entre y haga lo que mejor le parezca.

Cuando éste se halle á la izquierda del que entró, nunca arrastrará al entrar, como no sea de

una del estuche, sino que saldrá por su rey y volverá la jugada; porque cualquier arrastre á esta mano es muy malo para el Hombre, y se llama *arrastre de cuñado.*

Si estando á la izquierda el compañero, arrastrase de chico, ha de ser teniendo algún mate, y el Hombre, partiendo de este principio, debe poner la firme que tenga á fin de que quede en su mano la baza, y arrastrando de uno mediano levante los triunfos gordos, con que tome el compañero.

Si éste tiene con el rey pedido un caballo, es buena jugada ponerlo en la mesa en seguida de haber recogido la baza de su rey, porque es de creer que se le da un descarte al Hombre que ha pedido en regla.

En el *mediator* se les da á los compañeros á los principios por el palo de que se va, para que fallen; pero si es á lo último del juego, y sobre todo si van á bola, se les jugará (no teniendo las firmes del palo á que falló) del palo de que se presume pueden tener las cartas firmes, para que entren.

Al hacer tercera jugada de un palo, ó no se ha de fallar, ó ha de ser asegurándola, porque si no es perder aquel triunfo. Únicamente puede hacerse para no dar descarte al contrario, prefiriendo perder un triunfo.

También es menester tener cuidado con los palos que se han jugado dos veces, para no jugarlos, á menos que la baza vaya á pasar al compañero;

de modo que si está el contrario fallo no le contrafalle, ó le dé algún descarte.

A la primera jugada de un palo á que se esté fallo, es preciso poner triunfo, pues no sabiendo dónde está el rey se podría dar una baza á los contrarios.

También debera el compañero, tan pronto como levante la baza con su rey, jugar todas las firmes, á menos que teniendo algún rey *ensotado* pretenda hacer las dos á ver venir.

Si el compañero tuviese espada y malilla con otro chico, y el Hombre saliese buscando el rey, después que lo haya hecho, arrastrará de los dos mates é introducirá al compañero, ó por el triunfo chico ó por la vuelta de su rey; jugando antes las cartas firmes que tenga.

Si la sexta baza quedase en el compañero, porque el Hombre se la ha dejado pudiendo tomarla, es señal de que quiere que emprenda la bola, lo cual deberá hacer mirando antes las bazas y observando lo que puede tener el Hombre, para no errar en darle entrada.

Los contrarios podrán valerse de las mismas reglas hasta aquí dadas al Hombre, en el sentido que les favorezca, es decir, que aquéllas que hemos considerado como malas al compañero del Hombre, les son favorables.

Si los contrarios hubiesen de descartar, deben irse del palo á que falla el Hombre, aunque sea de cartas firmes de otro palo, para quedarse resguardado del palo que tiene, por si intentare ir á bola.

Siempre que la malilla ó el basto estén guardados, y la baza donde uno está fallo fuera á parar á las manos del Hombre, en particular si es segunda jugada, vale más no fallar que exponerse á que la contrafallen, ó dejarla sola si se pone el chico, de suerte que no pueda hacer baza, sucediendo muchas veces darse una bola por abandonar un mate.

Si el compañero del Hombre jugase una carta falsa para darle á entender que está semi-fallo, deben los contrarios, si quedase en ellos la baza, arrastrar, para que no les pueda ser útil en caso de que el Hombre les vuelva la jugada.

Si el Hombre y su compañero jugaren contra el estuche, y ganasen el juego, se les pagaría como si lo tuvieran, y si lo perdiesen pagarán del mismo modo.

Aunque el estuche esté repartido entre dos compañeros, se paga como si estuviese en una mano.

El que entra y, por una combinación del juego, no hacen baza ni él ni su compañero, pagarán la desbola; así como al que juega contra-estuches, se les pagan como si los tuviera.

Hemos dicho ya que el *mediator* es un juego en que sólo se tienen cinco bazas, y que en este caso se pide un rey, que debe darse descubierto, por el que lo tenga, en cambio de una carta tapada con uno ó dos tantos encima, conforme el palo que es triunfo. Teniendo el Hombre el rey, juega solo contra los otros tres.

Las reglas para pedir son las que ya hemos indicado, pero en obsequio de los principiantes las resumiremos en breves palabras:

1.ª Pedir el rey del palo de que se tenga caballo ó sota, ó una y otra, con preferencia á cualquiera otro palo.

2ª. En el caso de tener sólo cartas blancas, no pudiendo afirmar ninguna, se pedirá del palo que se tenga, porque así será más difícil incurrir en fallo.

3.ª Estando muy arrunflado y no siendo mano para poder sacar los triunfos, se volverá una carta del mismo palo que el rey pedido.

4.ª Hacerse un fallo en el descarte, ó cuando menos semi-fallo, siempre que se pueda.

5.ª Pedir en igualdad de circunstancias, el rey de palo largo, porque de este modo no es tan fácil poder fallar.

6.ª El que tenga los cuatro reyes puede pedir un caballo.

7.ª No pueden pedirse ni el rey ni el caballo de triunfo.

8.ª El que tenga tres reyes y le falte el de triunfo, no podrá hacer mediator.

9.ª Si quiere ir á bola, lo advertirá de uno ú otro modo á la séptima jugada; pues si no lo advierte y la pierde, le harán pagar la bola.

10.ª No es necesario, como en la entrada, que haya salido el rey pedido para ir á bola, de manera que no tendrá la excusa de que jugaba hasta salir el rey.

11.ª Por regla general, como tres jugadores van unidos contra el Hombre, éste procurará observar atentamente sus jugadas y ver adónde está cargado el juego para huir de su mano. Si tiene el juego algo corto, es conveniente entrar á ver venir.

12.ª Si fuese mano, lo puede arriesgar todo con menos juego, pero no siéndolo, no debe contentarse ni aun con las bazas posibles; por lo menos, á más de éstas, ha de contar cinco firmes, pues de otro modo es arriesgado el juego.

13.ª Cuando se tiene poco juego ó algún rey ensotado, es mejor ser pie que mano.

14ª Por esta razón ha de procurar el Hombre, cuando juega, introducir al que tiene inmediato á su derecha, con objeto de que vengan á él las jugadas.

15.ª Si el que va á mediator no hiciese baza, ó sólo dos, pagará la desbola.

16.ª El modo de pedir el rey es el siguiente: *El rey de espadas me ayude á copas*, esto es: *El rey de espadas me han de dar, y son triunfos copas.*

El jugador que cree que sin el auxilio de nadie, ni pedir carta alguna, puede hacer las seis bazas que se necesitan para ganar, es el que va solo y nombra el triunfo si no hay quien lo puje, de favor ó con bola.

Algunas veces teniendo solo se puede hacer mediator, siempre que al pedir un rey del palo de que se tenga una runfla, se afirme ésta, sacando antes los triunfos; ó que sólo tenga una

carta falsa y pidiendo un rey ó un caballo, comprenda que es bola segura, con la cual se hace mediator.

Aun haciendo mediator en vez de solo para ir á bola, es lo mejor no pedir ésta desde el principio, porque si le fallan las firmes, puede perderlo todo.

Respecto al modo de hacer los pagos, los jugadores varían á su antojo, por cuya razón no damos sino como un ejemplo los siguientes datos, suponiendo que cada ficha vale diez tantos.

El mano pone dos fichas ó la polla...	20
Cuatro pollas forman el pozo, y si continuasen las pérdidas, seguirán formando diversos pozos cada uno de ocho fichas..................	80
Por la entrada......................	1
Por cada estuche..................	1
Por las seis primeras..............	1
Por la bola ó desbola tres fichas...	30
Por mediator........................	3
En la carta que se da en cambio del rey.	1
Por el solo una ficha.................	10

Todo esto, menos la polla ó pozo, que no aumenta ni disminuye, se paga doble, siendo favorito por cada uno de los jugadores al que gana la partida. Cuando pierde el Hombre, satisface igual cantidad que la que hubiera recibido ganando.

EL SOLO.

Juégase entre tres personas y también entre cuatro, pero en este último caso queda sin jugar el que corta.

De la baraja se quitan los doses, los treses y los cuatros, ó bien los doses, los ochos y los nueves, dejando de malillas los sietes. Generalmente no se baraja; se dan doce cartas á cada jugador. El que es mano distribuye los naipes, comenzando por sí mismo.

El valor de las cartas es el siguiente: malilla, as, rey, caballo, etc., llamándose á las cinco primeras *carta de tanto*, que valen, cinco la malilla, cuatro el as, tres el rey, dos el caballo y uno la sota; las demás son cartas blancas. Cada baza se cuenta por uno.

Los oros son por lo regular el palo dominante y que priva juego á la mano.

Las combinacioces del *solo* son siete: paso, juego, más, bola, más bola, bola sin pedir, y bola de oros sin pedir.

Cuando el que es mano no puede hacer treinta

y seis puntos, dice — *paso* , y deposita un tanto en el platillo; siguen por su orden los demás haciendo lo mismo, á no ser que opten por jugar.

Si son cuatro los jugadores, el que queda sin jugar deposita también un tanto, cuando todos los demás pasan.

Se entiende que se debe pasar, siempre que no pueden hacerse treinta y seis tantos, si se es mano, y uno más si no. *Juego* ó *solo* es cuando pueden hacerse estos tantos : vale dos.

Más, es cuando son triunfos oros : vale cuatro tantos.

Bola, es cuando mediante cambiar una carta con otra, sea cual fuese, que se pide, se hacen todas las bazas : vale ocho.

Más bola, cuando esta bola es con oros de triunfo : vale doce.

Bola sin pedir, cuando se hace bola sin pedir ninguna carta : vale diez y seis tantos.

Bola de oros sin pedir, es cuando esta última se hace siendo triunfos oros : vale veinte.

El que corre ó entra en alguna de estas combinaciones y la pierde, pierde los tantos señalados á cada una de ellas, y los gana si hace el juego : en el primer caso debe además doblar todo lo que hay en el platillo.

El que entra, juega solo contra sus dos contrarios.

Si el que va *solo*, creyendo que todas las bazas son suyas, se tiende y resulta que se ha engañado, pierde la partida.

Si fuese uno de los compañeros el que se ha tendido, paga por el otro, que no se tendió.

Se entiende por *bola falsa*, cuando hay riesgo de perder una baza, por cuya razón todas las bolas deben jugarse hasta el fin.

El *fallo* ó *mala cargada* hace perder la partida y pagarlo todo al que lo hace.

Si renuncia ó falla el que va solo, paga á sus contrarios y dobla lo que hay en el platillo.

Si falla uno de los compañeros, paga por el otro.

Cuando se observa el renuncio, cesa el juego en el instante.

Si el que distribuye lo hiciese mal por culpa suya, paga cuatro tantos.

Si después de comenzado el juego, uno de los jugadores tuviera cartas de más ó de menos, pierde la partida, y el que distribuyó paga cuatro tantos. También los paga el que por medio de señas ó de cualquier modo indica al compañero las cartas que tiene y las que ha de jugar.

Si el que juega nombrase triunfo antes de jugarlo y luego lo hiciere de otro palo, puede retirar esta carta y jugar del triunfo que nombró, con tal que tenga tres triunfos; si no los tuviese, vale la carta jugada.

No es permitido mirar las bazas; los contraventores pagan cuatro tantos.

Jugada una carta, ya no se retira, á no ser que se haga mala cargada, la cual tampoco puede retirarse cuando ha doblado la baza y jugado la primera carta de la baza siguiente.

La *bola de pobre* es cuando un jugador se compromete á no hacer baza alguna, ya sea pidiendo ó sin pedir carta.

Algunos modifican el *solo* en ciertos puntos, de modo que cuando todos pasan, después de poner en el platillo el tanto del paso, el que es mano nombra triunfo, y se juega á quien hará más tantos, ganando la cantidad prefijada de antemano.

El que juega de mano debe salir *arrastrando*, si tiene cartas firmes, y si no deshaciéndose de ellas, especialmente cuanto le falte la malilla, el as ó el rey de triunfo.

Cuando el que es mano no conoce si su compañero ha de fallar ó no, sale de un palo más firme, pues así sabrá el fallo del contrario.

Cuando el que va solo está en medio, el mano debe salir por carta alta, á fin de proporcionar una buena baza á su compañero. Si está el último, debe salir también por carta alta para no perjudicar al compañero.

Al principio del juego y á salida de compañero, no se juega nunca la malilla y se vuelve la jugada.

El que siendo mano tenga ocho cartas de un palo, sin malilla, jugará el as, con el objeto probable de hacer salir aquella de manos del contrario.

Al que hace el juego, se le sale siempre por el palo de que esté fallo.

Débese, si se puede, volver constantemente la jugada al compañero.

Es muy expuesto salir por bajo de malilla.

No debe hacerse tercera jugada seguida de un mismo palo, á no ser que se vean muy claras las ventajas.

Si el contrario y el compañero fallan, se juega tercera carta del palo.

Cuando el contrario puede hacer fallar á uno de los compañeros, deben éstos arrastrar en seguida mientras tengan algún palo firme.

Se tendrá mucho cuidado con los triunfos que salen, como igualmente con los tantos que se tienen.

Cuando por descarte se da al compañero un rey, es señal de que tiene la malilla de aquel palo, y debe salir del mismo en la jugada siguiente : si le diese un as, es indicio de que tiene el rey, y de que está muy cargado de aquel palo.

Cuando el que ha de salir no tiene carta buena, debe hacerlo del palo de que tenga más.

No es conveniente salir arrastrando cuando sólo se tiene un triunfo, pues así se descubre el juego.

Tampoco lo es salir de carta sola, á no ser que el contrario se halle en medio de ambos compañeros.

Cuando un compañero sale de malilla, debe darle el otro la mejor carta que tenga de aquel palo, no poseyendo el as, porque si tiene éste, guardará las cartas mejores, atendiendo á que si aquél salió de malilla, es porque está mal acompañada.

El ir á bola con solos cuatro triunfos mayores, es muy arriesgado, y más no siendo mano.

Más fáciles son las de cuatro de caballo que las de tres de rey.

Si el que va bola es mano, debe salir arrastrando hasta sacar del juego todos los triunfos, y después jugar las cartas firmes de los otros palos.

Si estando en medio el que va bola, tuviese el mano una runfla de nueve cartas, debe jugar una de éstas.

Los contrarios se reservarán el rey tercero ó el caballo cuarto, si le tienen del palo del que ha pedido la malilla, el as ó el rey.

Si el que va bola sin pedir, es mano, debe salir arrastrando; en el caso de tener una carta falla, la guardará para lo último, aunque si los contrarios son hábiles pueden fallársela.

Cuando el que echa la bola no es mano, saldrá el que la tiene por el palo del que ha pedido carta, si tienen á lo menos tres del mismo y no son rey tercero ó caballo cuarto, los cuales debe reservar y esperar á que venga la jugada del que hace el juego. Si no tiene el mano más que una carta del palo que se ha pedido, no debe salir por ella, porque el compañero podría tener el rey tercero de aquel palo y hacérselo perder con esta jugada: en todos estos casos se sale por cualquiera otra carta.

LA MALILLA.

Aunque hay varias clases de *malillas*, sólo trataremos aquí de la primitiva, que ha dado origen á las demás. Se llama *de compañeros*, porque en efecto se juega entre cuatro personas, dos contra dos, con una baraja de cuarenta y ocho cartas, que se distribuyen en tres vueltas de á cuatro cada una, no siendo lícito variar este método.

Antes de entrar en materia, explicaremos el sentido de algunas voces.

Favor. — Es un palo que, ó por convenio entre los jugadores, ó por suerte, se designa para que cuando salga de triunfo se paguen dobles todas las condiciones.

Servir. — Es asistir á la jugada con carta del mismo palo de que ha salido el jugador, lo cual es de rigurosa precisión si se tuviese de él, ó de lo contrario hay que *fallar* con un triunfo cualquiera.

Contrafallar. — Es poner el contrario otro triunfo mayor que el de que hemos hablado.

Arrastrar. — Es salir triunfando.

Cargar. — Es ganar, si se puede, á la carta jugada, ya sea con otra mayor de su palo, ya con triunfo.

Renunciar — Se comete renuncio de tres modos : primero, no sirviendo al palo de que salió el jugador, teniendo de él; segundo, no cargando, esto es, no ganando á las cartas jugadas, si la baza va de los contrarios, teniendo juego para ello; y tercero, cuando estando fallo al palo jugado y viniendo la baza ganada por el contrario, bien con carta superior, del mismo palo, bien con triunfo, no contrafalla ó gana pudiendo hacerlo.

Capote. — Es hacer todas las bazas, en cuyo caso se cobra doble.

Pie. — Es el que da los naipes. En este juego más que en ningún otro es gran ventaja ser pie ó último, así por lo que puede valer el alce, de que luego trataremos, como porque ve venir las cartas de los demás jugadores y usa de las suyas sin peligro.

Malilla. — Es el nueve, carta que gana á las demás; sigue el as, y luego el rey, caballo, sota, ocho, siete, etc.

En la *malilla* cada vez que se dan cartas hay triunfo nuevo.

El nueve vale cinco puntos, el as cuatro, el rey tres, el caballo dos; las otras cartas no tienen ningún valor, pero la baza por sí sola, aun cuando conste de cartas blancas, vale un punto : las que

tengan cartas de tanto, valen los que representen y el de la baza.

Las partidas de la *Malilla* se juegan siempre á 36 puntos cada pareja, mitad de 72 que suman todas las bazas de la baraja; de modo que habrá empate cuando ambas parejas hagan 36 puntos en una mano; los que exceden de este número son los que tienen que pagar los perdidosos. En palo de favor, el capote vale 144 puntos, en vez de los 72 que representará en un palo cualquiera.

Ya hemos dicho que la acción de dar las cartas es una gran ventaja, por lo cual es necesario echar suertes para ver á quién toca distribuirlas. El que lo hace, voltea sobre la mesa la última de la baraja, que le pertenece, y es la que designa el triunfo.

De lo que principalmente debe cuidar todo buen jugador, es de retener en la memoria las cartas que se han jugado, sobre todo los triunfos, sin cuyo requisito es imposible que acierte á ganar. También procurará no incurrir en ninguno de los renuncios que hemos indicado, porque si lo advierten los contrarios, le exigirán diez tantos por el descuido á más de lo que pierda; pero si el mismo que renunció advierte su falta antes de alzarse la baza, puede enmendarla, y en este caso los demás jugadores reformarán su jugada, si les conviene.

Por regla general el mano que se halle con dos, tres ó más triunfos superiores debe salir arrastrando, especialmente si tuviese alguna runflada

en otro palo para asegurarla, debiendo persuadirse que sin arrancar los triunfos no se puede dar capote ni hacer las runflas de otros palos. En el caso de que los triunfos no sean seguidos, y que se tengan la *Malilla*, ó el as, con otros de los inferiores, se saldrá triunfando de uno menor que indicará al compañero que debe jugar cualquiera de los dos si lo tuviese para ganar y volver á triunfar. Esta doble operación facilitará sacar á los contrarios algunas de las cartas de tantos.

Teniendo el jugador un as y otro triunfo de los pequeños y conviniéndole triunfar, deberá hacerlo con el as, pues cuando el compañero no tenga la *Malilla*, la sacará á los contrarios, y asegurará á aquél las cartas de tantos que tuviese. Si se hallase con la *Malilla*, dejará correr el as y quedando en mano del que hizo la salida, repetirá la triunfada. De tres triunfos de rey, lo mejor es no triunfar, y aguardar á que lo hagan los contrarios, á no ser uno de ellos el caballo, que entonces podrá salir de él. En cualquiera otra ocasión la salida de caballo es muy peligrosa: por eso dicen los jugadores *salida de caballo, quince para el contrario*. En los arrastres ó triunfadas se debe ser muy parco; si al primero ó segundo no sirviese alguno de los contrarios, será bueno suspenderlos, porque no es ventajoso gastar dos triunfos por uno, mayormente si se hubiera manifestado algún fallo en el compañero; en este último caso deberá jugarle por el palo en que esté fallo, para que aproveche sus triunfos, si las cartas que juegue fueren fir-

mes, le dará descartes de otro palo en que podrá emplearlos. Hay ocasiones en que las cartas del jugador exigen absolutamente los arrastres continuados.

Un arrastre de carta mediana, como sota ú ocho, no exige del compañero que lo repita, porque comunmente sólo tiene por objeto sondear el juego. Tampoco lo exige cuando se ha hecho por arrancar al contrario una carta de valor descubierta.

Se debe triunfar después de haber pasado una *Malilla* para asegurarla, y cuando se ha descubierto en los contrarios el as ó el rey; pero ha de ser con carta que los haga saltar para que el compañero los coja con la *Malilla*.

El jugador que arrastra de una carta menor que el ocho, indica á su compañero que le queda la *Malilla* y quiere que ponga el as, si lo tiene, y que le vuelva el triunfo. Este arrastre indica igualmente hallarse con cartas firmes que desea asegurar; y así el compañero deberá corresponder con los arrastres, siempre que pueda.

No se debe arrastrar si el compañero hubiese sacado de triunfo el as ó el rey; á no ser que tenga la malilla, que es lo que se debe presumir si lo hiciere, y el otro procederá en esta inteligencia. Tampoco se arrastrará cuando los contrarios hubiesen pasado una *Malilla*, ni cuando ellos muestren interés en arrastrar.

Conocido un fallo en los contarios, se les jugarán las cartas blancas de aquel palo, para gastarles

los triunfos, jugada muy favorable si el que falla está á la derecha del jugador; pero si lo fuere el que ha de echar la última carta de la baza, puede ser perjudicial.

El jugador que ve que su compañero, en vez de volverle á su salida, arrastra, debe tenerlo por señal de que se halla con cartas firmes que quiere asegurar; por lo cual, al volver á entrar, repetirá el arrastre, á menos que se hayan perdido aquéllas.

A salida de compañero hecha á ley, es común y conveniente no pasar la *Malilla*, porque se le debe suponer con el as; pero hay muchas situaciones que exigen lo contrario. Si á la *Malilla* acompañan pocos triunfos y pequeños, desprendiéndose de ella y habiendo quedado fallo el jugador, ya no pueden cortar los arrastres á los contrarios, quienes se harían dueños del juego á su voluntad. La carta descubierta puede también influir mucho en conservar ó largar la *Malilla*, según el número y clase de triunfos que la acompañen.

Es pésima salida la de carta sola, á no ser que se quiera aprovechar algún triunfo pequeño, porque regularmente descompone el juego del compañero; pero si fuese de rey, puede ponérsele en buena posición. La salida de rey solo ó segundo, cuando se tienen buenas cartas en otro palo, no engaña al compañero, le asegura el as, si lo tuviere, y le proporciona la entrada á las triunfadas, que son las que facilitan el paso á las cartas de valor de los demás palos.

Por último, si un jugador arrastra de firme y al segundo ó tercer arrastre no sirve el compañero, resulta la dificultad de cómo éste ha de indicar al primero el palo á que ha de salirle. Los jugadores están muy divididos en esta cuestión, que es la más importante del juego, porque de resolverla mal puede malograrse un capote. Opinan unos que el primer descarte que se haga sea del palo que quiere que se le juegue, por si no hay otra ocasión de indicarlo; pero esto tiene el inconveniente de que la carta podrá hacer falta para dar un capote; otros creen que el descarte debe hacerse de los dos palos de que huye, por ser muy probable, no haber tiempo para hacer dos descartes. En esta duda parece lo más sencillo establecer que el descarte se ejecute del palo que sigue inmediatamente al reservado por el orden nominal de oros, copas, espadas y bastos. Pondremos un ejemplo : supongamos que los triunfos son oros, y el palo á que se quiere que juegue el compañero, copas; el descarte se hará de espadas. No se nos oculta que podrá suceder que el compañero se halle sin carta de dicho palo; pero este método salva todos los demás inconvenientes; y así como se sufre que el jugador que triunfa no tenga carta del palo privilegiado del compañero, también es preciso pasar por la falta de éste considerándola como uno de los azares del juego.

Los pagos que se hacen, son :

Por la salida de la *Malilla* en el alce de las cartas. 5

Por la de un as. 4
Por la de un rey. 3
Por la de un caballo. 2
Por la de una sota. 1
Por cada baza. 1
Por cada punto que pase de treinta y seis no habiendo capote. 1
Por el capote. 72
Por un renuncio de cualquiera clase 10

En mano de favor, como ya hemos dicho, todo se paga doble.

LA BÁCIGA.

Para jugar á la *báciga* se quitan de la baraja los ocho y los nueves. El siete de oros y el de copas son comodines y como tales pueden representar cualquiera otra carta del juego, á menos que, unido el valor que quiera dárseles al de los puntos que tenga el jugador, no excedan de treinta y uno.

Las figuras valen diez puntos, los ases uno y las demás cartas, excepto los comodines, los que señalan. Los naipes mayores son los reyes, á los que siguen por su orden los caballos, las sotas, y demás.

El que tiene dos cartas iguales, como dos sotas, dos cincos, etc., cuenta parejas.

Cuando con solas tres cartas de la primera y segunda distribución no se excede de nueve puntos, se hace *báciga* y es preferida la que se compone de menos puntos.

Si con solas tres cartas se hace pareja triple, aunque para ello sea preciso dar un valor convencional á los comodines, se tiene lo que se llama

bacigote, el cual siendo de cartas inferiores es preferido al de las superiores.

El jugador que con solas cuatro cartas, use ó no de los comodines, compone una pareja cuádruple, siempre que no pase de treinta y una la suma de puntos de las cuatro cartas, tiene *catorce*.

El que reune el número de tantos competente, tiene *partida*.

Juego es una calidad con que se designa al jugador que tiene en la mano mayor número de puntos que los demás, pero sin exceder de treinta y uno.

El *catorce* hace ganar la partida, esto es, el fondo del juego.

El *bacigote* vale siete tantos y termina la mano, impidiendo que se cuente nada, ni *báciga* ni parejas.

La *báciga* vale dos tantos, ganándola solo.

La *pareja* de dos cartas vale un tanto; la triple tres.

El *juego* vale dos tantos al que tiene treinta y un puntos, y uno al que no los tenga.

Sorteada la mano, se distribuyen tres cartas á cada jugador, bien sea una á una, ó dos primero y una después, pero siempre del mismo modo y por debajo de la baraja.

El que es mano usa de la palabra y manifiesta si tiene ó no *báciga*, ó bacigote. Si tiene bacigote y quiere ganarlo, lo dice y enseña los naipes; si *báciga* puede indicarlo solamente; caso de no

tener una cosa ni otra, dirá *paso* y los demás jugadores continuarán hablando por su orden. Si alguno tiene bacigote, se da por concluída la mano y apunta los siete tantos ; siendo la *báciga*, el que es mano comienza á pedir cartas para llegar al punto, y una vez plantado ó pasado, siguen los demás por el mismo estilo.

Cuando ninguno tiene *báciga* ni bacigote, se descartarán los jugadores de aquellas cuyo punto no les parezca ventajoso y el que distribuye da nuevas cartas. Entonces comienza por segunda vez el examen y manifestación del juego, pero no ha lugar á un segundo descarte.

Cuando nadie dice tener *báciga*, ó cuando el bacigote es de ases, doses, ó treses, puede anunciarse éste como *báciga*, ó callárselo absolutamente.

Si dos jugadores tienen *báciga*, pueden preguntarse si es con comodín, y en tal caso dirá el que lo tenga en qué carta lo convierte. Nadie puede preguntar si gana ó pierde la *báciga*. El que no tiene ésta, no hará pergunta alguna, bajo ningún pretexto.

Cuando se ha dado al comodín un valor particular, ya no es permitido darle otro, aunque ofrezca más ventajas.

Todo jugador que quiere tantear sus premios, debe manifestar sus calidades.

Pasando de treinta y un puntos, ya no puede contar el jugador *báciga* ni pareja en aquella mano, y además pierde uno de los tantos que tenga.

El que una vez dijo haberse pasado, pierde el derecho á toda reclamación aunque conozca después que se equivocó.

El bacigote tiene la preferencia para concluir partida, después la *báciga*, luego la pareja y por último el juego.

Es de advertir, sin embargo, que aunque el jugador que tenga bacigote ó *báciga* sea el peor sentado ó último de mano, concluye la partida; con la pareja, cuando le toca pedir carta y antes de plantarse para el juego, y con éste después que todos hayan pedido cartas para el punto, por más que alguno tenga treinta y uno de mano.

EL MUS.

El *mus* es un juego de envite, de origen vascongado, en que toman parte cuatro compañeros, ó tres bajo el nombre de *mohino*. Consta de cinco suertes, ó lances : el primero, llamado en vascuence *andía*, que quiere decir *el grande*, consiste en envidar á las cartas grandes, como reyes, caballos, etc. ; el segundo *chiquia* (*el pequeño*), es ir al envite de las cartas pequeñas, como ases y doses; el tercero *parejas* (parejas) las tiene de tres clases; sencillas, que se componen de dos cartas iguales, como dos reyes, que son las mayores en su clase; medias, de tres reyes, etc.; y dobles, que constan de cuatro reyes, ó de dos reyes y dos ases; y el cuarto *jocoa* (*juego*) es ir al punto de 31, que es el mejor de esta suerte, luego se sigue al 32 y de éste se salta al 40, desde el cual se empieza á descender por 39 hasta 33, que es el peor ó más bajo. Hay pues, diez puntos, que son 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 32, y el mayor 31; para ir á este lance es menester tener alguno de estos puntos ganado el más alto, por el

orden que se ha marcado. El quinto y último lance, *puntúa* (*no juego*) y veinte y siete puntos, que empiezan desde el 4, el peor y más bajo, y concluyen en el 30, el mayor y que gana á todos los demás; para ir á él se ha de tener alguno de los veinte y siete puntos que comprende. Esta suerte no tiene efecto por lo común sino cuando no hay treinta y una.

Aunque en los envites no hay necesidad de servirse de términos vizcaínos, pues se dice: envido dos, tres, etc., diremos sin embargo que *bay* significa sí, *bi* dos, *hiru* tres, *ez* no, *lau* cuatro y *amarraco* cinco. El uso ha conservado la palabra *órdago (echar el resto)* para envidar todo el juego, ó el resto de los tantos que faltan para la conclusión de la partida, cuando se echa.

El *mus* se juega con una baraja de cuarenta naipes, á veinticinco tantos, ó sean cinco amarracos. Á cada jugador se le distribuyen cuatro cartas, y el mano empieza pronunciando una de estas tres palabras:

Mus, con la cual indica que quiere descartarse de alguna, ó de todas las cartas que le han tocado; pero no lo hace hasta que corre la palabra por todos demás jugadores, para saber si aceptan el descarte, en cuyo caso, verificado que sea el mano, vuelve á hablar, repitiendo — *Mus*, si no está contento con las nuevas cartas, hasta que algún jugador le corte diciendo: *no hay mus;*

Paso, que indica que no quiere descartarse ni envidar; y corre también la voz por los demás

jugadores para saber si todos pasan ó no ;

Ó *envido*, que es apostar cierto número de tantos á la suerte á que se envida, que precisamente se ha de empezar por la grande, siguiendo después por el orden en que van marcadas.

Si cuando dijo — *mus*, hubo algún jugador que le cortó con *no hay mus*, es un envite sencillo á la suerte que corresponde, y los contrarios del envidante deben contestar, ó que no quieren en el envite, y pierden de contado un tanto, ó admitiéndolo lisa y llanamente, y no tienen lugar los reenvidos; ó reenvidando los tantos que quiera los cuales podrá aumentar en igual forma el primer envidante, hasta echar unos ú otros el resto de la partida, diciendo — *órdago*.

Si cuando el mano dijo — *paso*, cualquiera de los tres jugadores añadió — *no paso*, es también un envite sencillo, al que deben contestar los contrarios, ó no admitiéndolo, y pierden un tanto en el acto, ó admitiéndolo, y no hay reenvidos, ó aumentando los tantos del envite recíprocamente por dos, tres amarracos, ó cincos; ó finalmente por el *órdago*.

Suele ocurrir en el envite del órdago una duda nacida de la diferencia de tantos que tengan los jugadores ; por ejemplo, los compañeros A tienen diez y ocho tantos, y los compañeros B quince. Envidan los B órdago, admiten los A, y ganan aquéllos el envite: ¿Acaban éstos la partida? Sostienen unos que nó, porque el resto de los compañeros A no pueden perder más que siete tan-

tos, que son los que les faltaban, mientras otros afirman lo contrario. Nosotros creemos que esta duda podría resolverse del modo siguiente: cuando los envidantes del órdago son los más adelantados, se cae su envite sobre el resto de sus contrarios, y si éstos ganaran el órdago, acaban la partida; pero siendo los más atrasados los que envidaron, recae sobre los otros, y sólo deben ganar los puntos que les falten.

Cuando el mano empezase envidado, sus contrarios deben responder, ó no admitiendo el envite, y pierden un tanto, ó admitiéndolo, ó reenvidando.

Si todos pasan, aunque haya habido suerte en el lance correspondiente, la gana al último el que la tuvo mayor.

El envite al lance grande se dirige á la mayor ó mayores cartas, como reyes, caballos, etc.

Decidido ya el lance ó suerte grande, ó pasándose todos, por no haberlo habido, se sigue al pequeño, que es envidar al punto menor, como ases, doses, etc., en el cual, como en todos los otros lances, se procede como en el primero, con la diferencia de que no se canta *Mus*, y se empieza desde luego por pasar ó envidar.

Hace poco tiempo que se han introducido dos comodines, el caballo de bastos y la sota de oros, con los nombres de *Perico y Perica;* éstos se pueden transformar en cualquiera otra carta de la baraja, á voluntad de su tenedor; pero una vez fijada la que deben representar, no puede alterarse en aquella mano.

El lance grande, que es de reyes, caballos, etc., como recordarán nuestros lectores, el pequeño, las parejas sencillas y el *no juego*, pasados, esto es, que no han sido envidados, sólo valen un tanto al último; pero el *juego*, si fuese de treinta y dos ó más, vale dos, y de treinta y uno, tres. Las medias parejas ó tres cartas iguales, valen dos, y las duples tres, á los que se añaden los envites.

En las parejas duples hay discordancia sobre la que debe ganar; sin embargo, la mayor parte de los jugadores convienen en que las de reyes y dos reyes con dos ases ganan á todas. La duda queda en pie respecto á las demás parejas distintas, como dos caballos y dos doses, dos sotas y dos cuatros. Unos quieren que gane la de caballos, por la preferencia que éstos tienen sobre las sotas para el lance grande, aunque unidos con dos doses sea menor el punto; mientras otros sostienen que debe atenderse á éste, en cuyo caso las dos sotas y los dos cuatros ganarían. Conviene, por consiguiente, que los jugadores establezcan al empezar la partida la práctica que debe seguirse en éste y otros casos dudosos.

En el *mus*, como en todo juego de envite, es menester mucho cuidado para anunciar las jugadas con precisión y claridad, porque el que por descuido deja de anunciar cualquiera suerte ó lance, no sólo no le vale nada, sino que pierde un tanto en el caso de que el contrario la tenga, pues se considera como si hubiese admitido un envite hecho por el contrario.

El que teniendo un rey ó caballo para la suerte grande, muestra primero el caballo, cambia la suerte, es decir, hace que se considere el caballo como la carta superior y el rey la segunda para graduar el punto; en una palabra, no es *andia* de rey, sino de caballo, porque el rey perdió la preferencia en el mero hecho de haber sido postergado. Lo mismo se entiende respecto á las suertes sucesivas. Esto manifiesta el rigor con que en este juego se aplican las leyes penales del mismo.

Cuando un jugador acepta el envite de su contrario, el compañero no puede aumentarlo, y en cambio al del envidante no le es permitido enmendar la jugada de aquél : si los dos envidaren á un tiempo, prevalece el envite del primero.

El *mus* entre tres se juega lo mismo que el entre cuatro, con la única diferencia de que el dador hace el mohino, contra el cual juegan los otros dos; que se quitan los doses y los treses; y que el mohino recibe cinco cartas, para elegir cuatro y descartarse de una y aun de más.

Para jugarle entre dos se quitan los ochos, los nueves, los doses y los treses.

Es del mayor interés ocultar á los contrarios las cartas y suertes que se tienen, é indicarlo al compañero por medio de señas, que ponen á prueba la destreza de los jugadores. Las más generalmente admitidas son las que siguien :

Para el *mus*, se extienden un poco hacia adelante los labios cerrados, y para indicar al com-

pañero que lo anule, se inclina la cabeza al lado derecho.

Para el lance grande de rey, se muerde el labio inferior; de caballo se sopla ligeramente, y siendo dos, tanto reyes como caballos, se repiten las señas.

Para el lance pequeño, un as v. g., se saca la punta de la lengua, y para un dos se mueve á los dos lados.

Para parejas, se tuercen un poco los labios á la derecha, á las medias mucho más y á las duples moviéndolos á ambos lados.

Para el juego de la treinta y una se guiña el ojo derecho, para el de treinta y dos los dos, y para el de cuarenta se levantan.

Para mandar al compañero que envide ó reenvide más tantos, se levanta la cabeza y para treinta y tres y restantes se mueve la cabeza á uno y otro lado.

Para los comodines Perico y Perica, se pone el labio inferior sobre el superior.

LA BATALLA.

Se juega sobre un tablero dividido en ciento cuarenta y cinco casillas, en esta forma :

A B C D
• • •
E F G H
• • •
I J L M

N O P Q R S T U V Z
• • • • • • • • •
a b c d e f g h i j
• • • • • • • • •
k l m n o p q r s t
• • • • • • • • •
u v x z a^1 b^1 c^1 d^1 e^1 f^1
• • • • • • • • •
g^1 h^1 i^1 j^1 k^1 l^1 m^1 n^1 o^1 p^1
• • • • • • • • •
q^1 r^1 s^1 t^1 u^1 v^1 x^1 z^1 A^1 B^1
• • • • • • • • •
C^1 D^1 E^1 F^1 G^1 H^1 I^1 J^1 L^1 M^1

Cada letra señala una cavida, y una casilla cada punto.

Supóngase para la mejor inteligencia que cada letra y cada punto están colocados en el centro de una casa ó una casilla.

Las piezas que juegan en el ataque son veinte blancas, y se disponen de este modo: un jefe en la casa H^1; un edecán en la G^1; un jefe subalterno en la I^1; dos ayudantes de órdenes en las C^1 y en la M^1; seis granaderos en las D^1, E^1, J^1, L^1, s^1, z^1; cuatro cazadores en las g^1 r^1 A^1, B^1; dos baterías rodadas en las t^1 y v^1: dos de á lomo en las u^1 y x^1; y un espía en la J^1.

Las piezas que defienden son diez y seis negras, á saber: un mariscal en la casa F; un edecán en la G; un jefe de estado mayor en la B; dos ayudantes en las J y L; cuatro granaderos en las A D E H; dos cazadores en las I y M; dos baterías rodadas en las R T; dos de á lomo en las Q y S; y un espía en la C.

Gánase la batalla ó el fuerte apoderándose con cuatro piezas, excluso el espía, de las casas F G J y L y pierde el que ataca si se le impide dicha ocupación.

Cuando el que defiende mata al jefe enemigo, gana la partida; pero ésta puede prolongarse y disputarse hasta impedir absolutamente la ocupación de las casillas indicadas.

El movimiento de las piezas se subordina á las reglas que ponemos en seguida:

El general anda á su alrededor un paso; mata

si quiere, excepto los cañones, y puede trocar de casa con el coronel, si estuviese á su alrededor, como no haya entre ambos un edecán.

El jefe de estado mayor se mueve un paso y mata oblicua y recta, pero no horizontalmente; tiene la facultad de poder cambiar de casa con granadero ó cazador de su bandera, siempre y cuando no esté de por medio un edecán.

Los ayudantes adelantan en línea recta ú oblicua un paso ó dos si se quiere en el caso de que esté libre la casa intermedia; pero sólo pueden matar en la casa inmediata.

El edecán se mueve lo mismo que los ayudantes, con la sola diferencia de que tiene derecho á pasar de una casa á una casilla, y á recorrer éstas en la dirección que más le convenga. Colocándose en una casilla en medio de cuatro casas ocupadas por piezas de su color, las hace inatacables. El edecán blanco amenaza y mata, á distancia de una ó dos casillas, al negro, siempre en línea recta, y éste á aquél, en línea horizontal.

El granadero se mueve y mata en línea oblicua y horizontal un paso, mas no retrocede.

El cazador anda un paso y mata en línea oblicua y horizontal, pero puede retroceder.

La artillería rodada se mueve y mata como el general á todas las piezas, menos al espía, y si hallan á la vez dos piezas enemigas enfiladas, las matan á un tiempo ó se contentan con una si quieren.

La artillería de montaña se mueve como la ro-

dada y mata, ó bien directamente á la pieza que tiene delante, ó bien saltada ó por granada á la que está distante dos casillas en alguna de las líneas.

El espía se mueve como el cazador, pero puede andar dos pasos y sólo le matan el coronel, los granaderos y los cazadores. No mata á nadie y cualquiera pieza, excepto el general, puede desalojarle de la casa que ocupa, pasando entonces á ocupar la que deja vacía la pieza que le reemplaza.

Los ayudantes, los edecanes y el general no matan á los cañones.

Cuando el edecán camina por las casillas, no puede matar ni ser muerto sino por el otro edecán.

No es obligación el matar.

Las baterías rodadas y de á lomo matan por detrás.

Un granadero ó un cazador sitiador que entre en una de las casas A B C D, ó un cazador ó granadero sitiado que llegue á una de las casas desde C^1 á M^1, mata por esto sólo como el general, en todas las líneas.

El edecán que se coloca en una casilla al lado del espía ó del general, no los hace inatacables como las otras piezas.

Parece inútil advertir que línea es, por ejemplo, la que va de A á I; horizontal la que va de A á D; y oblicua la que va de A á T, etc.

EL ENANO AMARILLO.

Se juega sobre un tablero en el que está pintado un *enano* de color *amarillo* con el siete de copas en la mano. En los cuatro ángulos del tablero hay figurados otros tantos naipes; en la parte superior, á la derecha del enano, el caballo de espadas, y á la izquierda el rey de oros; en la inferior, á la izquierda la sota de bastos y á la derecha el diez de copas (1). Puede suplirse el tablero colocando encima del tapete el siete de copas y en los cuatro ángulos los naipes arriba citados, pero tomando uno y otros de distinta baraja de la que se destina al juego, la cual debe quedar completa.

Toman parte en el juego lo menos tres personas, lo más ocho y cada una de ellas se provee de antemano de cierto número de fichas cuyo valor es convencional. Distribuye los naipes el que designa la suerte y lo hace en cinco vueltas. Siendo

(1) El Enano amarillo se juega con baraja francesa de cincuenta y dos cartas.

tres los jugadores, cada uno recibe quince cartas, y quedan siete de monte; siendo cuatro, sólo doce, y restan cuatro; siendo cinco, nueve; siendo seis, ocho; siendo siete, siete; y finalmente siendo ocho, seis, quedando de monte, según el número, siete, cuatro, tres y cuatro.

En seguida se procede á hacer las puestas, que consisten en una ficha sobre el diez de copas, dos sobre la sota de bastos, tres sobre el caballo de espadas, cuatro sobre el rey de oros, y cinco sobre el *enano amarillo*, ó siete de copas.

La carta de más valor es el rey, la de menos el as; las figuras valen diez tantos, y las cartas blancas las que representan.

El que es mano empieza por jugar la carta que le parece más á propósito para deshacerse de las demás y por decir en alta voz la que le falta en el orden correlativo; por ejemplo, si tiene un as, un dos, un tres, un cuatro y falta un cinco, dice: — *Sin cinco*, y entonces el jugador de la derecha le presenta, si le tiene, juntamente con las demás cartas superiores hasta el rey. Si nadie tiene entre las suyas la carta deseada, por haber quedado en la baceta ó monte, el mano continúa jugando.

El jugador que se deshace al punto de todas sus cartas, cuando le toca la vez de jugar, gana todas las puestas que llenan el tablero, y además las fichas que los contrarios deben darle por el número de puntos que les quedan en la mano.

La baza pertenece al que jugó en último lugar la carta superior. El que recoge la baza juega de

nuevo hasta que llega á la última carta de la escala que ha formado, cuya marcha continúa mientras uno de los jugadores no se deshaga de todas sus cartas, ganando de este modo la partida. Entonces tienden las suyas los demás, y pagan un tanto por cada punto que representan.

Como en este juego no hay renuncio ni triunfo, puede matarse una carta cualquiera de un palo, con otra inmediatamente superior de palo distinto.

Gana las puestas que hay sobre el *enano amarillo* el que teniendo el siete de copas logra deshacerse de él, del mismo modo que el que tiene el caballo de espadas, el rey de oros, la sota de bastos y el diez de copas, gana en iguales circunstancias las puestas respectivas. Sin embargo, dichas cartas, llamadas buenas, son perjudiciales cuando uno no consigue hacer uso de ellas, porque significan muchos tantos de pérdida.

El enano amarillo tiene mucha semejanza con el *chilindrón*, el *cometa* y otros juegos.

EL ZANCANETE.

Este juego, muy en boga en el siglo anterior, es hoy poco conocido; sin embargo, daremos una idea de él en obsequio de las personas curiosas, y por si un capricho de la moda vuelve á ponerlo en uso.

El *zancanete* se juega con una baraja completa, entre tantas personas como se quiera. Los que alternativamente distribuyen, se llaman *brigadas*; los demás *peones*.

El brigada que es mano, baraja, hace cortar y da una carta á cada uno de los otros brigadas, comenzando por su derecha. Estas cartas se denominan *cartas primeras*, para diferenciarlas de las que se distribuyen en las vueltas siguientes.

Cada brigada estipula de antemano la cantidad que quiere jugar sobre su carta primera, lo cual constituye el fondo del juego.

Los peones, antes que su brigada haya tirado la carta que tiene en la mano, depositan la suma que juzgan suficiente en una caja que se llama la *alegría ó regocijo*.

Distribuído y arreglado ya el juego, tanto sobre las cartas primeras como las del de regocijo, el brigada que es mano se da una carta, que vuelve y enseña. En seguida saca la que debe decidir la suerte del regocijo, y después una á una tantas como brigadas haya. La pérdida ó ganancia de todos los interesados depende de lo que tarda en salir una carta igual á la que se dió primero, según las diversas fases de que después hablaremos.

Cuando el brigada que es mano da una carta primera doble á otro de los brigadas, es decir, una carta de la misma especie que aquella que dió antes á otro brigada, por ejemplo, un rey de copas, si ha dado ya un rey de espadas, de oros ó de bastos, gana la suma que el brigada que no es mano estipuló jugar sobre su carta; pero está obligado á duplicar esta suma sobre la carta doble.

Cuando el brigada que es mano da una carta triple, esto es, una carta de la misma especie que las que anteriormente ha dado á otros dos brigadas, gana dos veces la suma jugada primitivamente sobre esta carta; pero está obligado á cuadruplicar la suma primeramente jugada, que hemos dicho llamarse fondo del juego, sobre la carta triple.

Cuando el mismo brigada da una carta primera cuádruple, todo lo que se ha jugado sobre las cartas primeras dobles ó sencillas le corresponde, pero pierde lo que hay sobre la carta tri-

ple; dejando en el mismo instante de ser mano, sin dar una carta más.

En fin, si la carta cuádruple que saca el brigada es para sí, gana todo lo que hay sobre las cartas de los otros brigadas y vuelve á comenzar la mano; lo que no sucede cuando la carta cuádruple es la del regocijo, en cuyo caso la jugada es nula por aquella vez, y cada jugador retira el dinero que tenía puesto.

Cuando es muerta la carta de un brigada, debe pagar el fondo del juego á cada uno de los demás brigadas que tienen carta antes que él; pero los que pierden no pagan las cartas dobles ó triples que pudiese haber en el juego, sino como cartas sencillas.

Cuando el brigada que es mano saca una carta semejante á alguna de las que ya sacó, gana lo que se puso sobre la carta que se sacó primero; pero si la carta que saca es igual á la suya, antes de sacar otras semejantes á las que sacó, pierde lo que los peones han depositado en la caja del regocijo. La partida, por consiguiente, no concluye hasta que el brigada mano saca una carta igual á la suya.

Si acontece que en el discurso de la partida volviese las once cartas que son diferentes de la suya, y luego otras once semejantes á éstas, haría lo que se llame *jugada llena*, puesto que ganaría todo lo que los peones hubiesen jugado en aquella partida; pero si después de haber vuelto las once cartas diferentes de la suya, volviese una

que fuese semejante á la última, está obligado á doblar en beneficio de los peones, todo lo que ellos hubiesen jugado sobre aquellas doce cartas, experimentando lo que se llama *degollación.*

Si la carta del brigada saliere doble, como dos sotas, dos caballos ó dos reyes, sólo paga el regocijo y los fondos del juego que se encuentran sobre las cartas primeras; pero es menester, para que los peones jueguen sin desventaja, que haya sobre la mesa otras cartas dobles á más de la del brigada : de otro modo los riesgos y ventajas serían desiguales, puesto que no habiendo en el juego más que dos cartas semejantes á las del brigada, éstas tardarían más en salir que aquellas que tenian tres en el juego.

Las mismas reglas y consideraciones deben tenerse presentes para el caso en que sea triple la carta del brigada.

También se juega al *zancanete* formando partidos; éstos consisten en apostar tres contra dos, cuando se juega con carta doble contra carta sencilla, ó dos contra uno, si se juega con carta triple contra carta doble, ó finalmente, tres contra uno cuando se juega con carta doble contra carta sencilla.

El brigada mano tiene el derecho de guardar, cuantas veces gane, las cartas primeras de los diferentes brigadas, aun cuando gane otras.

LA PEREJILA.

Para este juego, que por mucho tiempo ha sido el preferido en las tertulias de confianza, por la circunstancia de poder interesarse en él gran número de personas, se usa por lo regular una baraja española de cuarenta naipes, aun cuando no es absolutamente indispensable suprimir los ochos y los nueves.

La *perejila* ó comodín es el siete de oros, que tiene el valor de cualquiera otra carta, ya sea blanca, figura ó de otro palo, á voluntad del jugador que la posee; pero una vez indicada la carta que representa, tiene el valor de ésta hasta que se concluye el juego, y si el que la obtuvo se pasa, al pedir para la treinta y una, y entregando sus cartas al tenedor de la baraja, vuelve á salir dicha *perejila*, ya no valdrá más que los siete puntos que marca, porque no puede tener sino una aplicación en cada juego. Si la *perejila*, después de distribuídos los naipes, se queda en la baceta y cuando se dan las cartas para la treinta y una sale entre las pedidas por cualquier jugador,

éste puede darla en el instante el valor que le acomode, para formar con ella la treinta y una.

El que lleva el juego se llama *interventor* y recauda de los jugadores la cantidad convenida de antemano, la cual distribuye en ocho puestas sobre un cartón partido en otras tantas casillas, con letreros que dicen : — ***Punto***, ***As de aros***, ***Mayor de espadas***, ***Flor***, ***Escalera***, ***Parejas Nodiez***, y ***Treinta*** y ***una***. Si los jugadores no llegasen á ocho, ó sus puestas fuesen tan insignificantes que no cubriese los ocho lotes, el interventor puede suprimir uno ó más de ellos; y si, por el contrario, los jugadores excediesen de ocho, queda al arbitrio del interventor doblar el ingreso de una ó más suertes. En el caso de que algunas de ellas deje de salir, como sucede frecuentemente, el interventor con los fondos que recaude irá cargando en cada una lo que la corresponda, según el ingreso, hasta que se presente jugador que la obtenga.

Para empezar á jugar, el interventor cogerá la baraja, y cortando ó dividiéndola la persona que esté á su izquierda, empezará á repartirla por la derecha, distribuyendo á cada jugador una carta descubierta, y al que obtuviese el primer as el interventor le entregará la puesta del *punto*, que en defecto del as se adjudicará al tenedor del primer rey, caballo, etc. Si entre las cartas descubiertas sale la *perejila*, y el jugador á quien ha correspondido quiere convertirla en as para ganar el punto, puede hacerlo; pero esto no le

da preferencia alguna sobre otro as que haya salido antes.

Después de entregada la puesta del punto, el interventor continúa repartiendo cartas, entregando á cada jugador dos más, tapadas. El que reune tres cartas iguales en punto, como tres ases, tres reyes, etc., dice — *Tururú*, y gana todas las puestas, inclusa la del punto que ya se ha cobrado, por ser aquélla la combinación preferida. Excusado parece advertir que el tenedor de dos cartas iguales y la *perejila* hace *Tururú;* pero si hay otro de cartas mayores en punto, ganará este último. El *Tururú Real* consta de dos sietes y la *perejila*, y es preferido á cualquiera otro.

El interventor, habiendo colocado la baceta á su derecha, dirá : *As de oros*, á cuya voz el jugador que tenga esta carta la manifestará y cobrará la puesta correspondiente; pero si el as de oros estuviese entre las cartas sobrantes, ninguna otra tendrá derecho á la puesta, excepto la *perejila* que, de una vez para siempre, repetimos puede ser transformada en todos los casos á gusto de su tenedor.

La puesta de *Mayor de espadas* la gana el jugador que tiene el siete de este palo, en su defecto el seis y así sucesivamente hasta el dos.

La *Flor* se gana con tres cartas del mismo palo, y si hubiese dos ó más jugadores con derecho á la puesta, será preferido el que tenga mayor punto, y en igualdad de circunstancias el mano.

Si las dos cartas restantes del poseedor de la *perejila* fuesen de oros y no se presentare otra Flor, ganará la puesta sin desvirtuar ó aplicar la *perejila* á la que podrá dar cualquiera otro valor, pero siempre representando oros. Habiendo otra Flor, tiene que valuar la *perejila*, pero no puede darla más punto que el de diez, que es el valor de las figuras.

Tres cartas correlativas, en punto, como dos, tres y cuatro, siete, sota y caballo, etc., forman lo que se llama *Escalera*, aunque sean de distintos palos, siendo preferida la Escalera mayor en punto, y en caso de dos ó más iguales, la de mano.

La puesta de *Parejas* se adjudica al que presenta las dos cartas iguales mayores en punto.

La de *Nodiez* pertenece, como su nombre lo indica, al que con las tres cartas que le han tocado reune un punto menor de diez. El nodiez más bajo es preferido en caso de competencia.

Después de esta suerte, el que ha dado las cartas va distribuyendo los sobrantes á los jugadores que lo pidan, una á una y descubiertas, que añadiendo los puntos de las que reciben á los de las que tenían en la mano, procuren reunir treinta y uno, para ganar la puesta llamada así. Las figuras se cuentan por diez, los ases por once y por una, según conviene al jugador, y las demás cartas por su valor nominal; pero el que tenga en las tres cartas que recibió primero uno ó dos ases, habiendo ganado con ellos alguna puesta, como es-

padas, flor, escalera, parejas ó no diez, ya no puede contar los ases más que por un punto. El que quiere *plantarse* en veinte y nueve, treinta ó menos puntos, gana la puesta de la treinta y una si los demás jugadores no consiguen hacerla, ó no se plantan en puntos más altos.

Con las cuarenta cartas de la baraja pueden jugar hasta trece personas, y sobre una carta. Para repartir á la treinta y una, el que distribuye los naipes manifiesta su punto y une sus tres cartas á la que quedó; si con ellas no hubiera bastantes, toma las del jugador que está sentado á su izquierda, y así sucesivamente.

Cuando se juega con los ochos y los nueves, por exigirlo el gran número de personas que desean tomar parte en el juego, es *perejila* el nueve de oros.

LA MOSCA.

A este juego pueden jugar de tres á seis personas. En el primer caso basta una baraja, como en los Cientos, muchos jugadores sacan hasta los seises; en el segundo es necesario dejar todos los puntos, á fin de que haya naipes para proveer al descarte, que por precisión hay que hacer; en una palabra, débense dejar más ó menos cartas, proporcionalmente al número de jugadores, para que queden siempre en la baceta por lo menos tres cartas por jugador.

Después de haberse sorteado la mano, por ser ventajoso jugar el primero, y tomado cada cual cierto número de fichas y tantos que tienen un valor relativo al interés que se trata de atravesar, el que distribuye da á cada jugador, y toma igualmente para sí, cinco cartas, y en seguida vuelve la de encima de la baceta para que marque el triunfo.

El mano se descarta de los naipes que gusta, desde uno hasta cinco, si le conviene, y seguidamente lo hacen los demás.

El que pide cartas de la baceta se considera que juega como ya queda dicho. Se puede también jugar sin tomar cartas, cuando se tiene bastante buen juego para poder competir. Igualmente puede dejarse de pedir cartas, cuando por tener mal juego no se quiere jugar, lo que acontece alguna vez cuando el jugador observa que los que le preceden se abstienen de pedir carta.

El que en el discurso del juego no gana ninguna baza, paga la *Mosca*, que consiste en tantos puntos cuantos son los jugadores, y que cobra sólo el que distribuye, y así cada cual á su vez.

Cuando varios pagan á la vez la *Mosca*, lo cual es muy frecuente siendo cinco ó seis los jugadores, se cobran todas al mismo tiempo, á menos que se convengan en pagarlos separadamente.

El que no considera sus cartas bastante buenas para arriesgar la partida, ya que no ha pedido otras de la baceta, ni jugado sin pedirlas, coloca su juego, sin tocar el descarte, debajo de la baceta.

Cada baza que se gana vale una ficha al que la recoge, dos cuando la mosca es doble, etc.

Si las cinco cartas que recibe al principio un jugador son de un mismo palo, aunque éste no sea el que triunfa, gana la *Mosca* sin jugar, y á esto es á lo que propiamente se llama *Mosca*. Si á la vez la tuviesen dos ó más jugadores, gana el que presente la *Mosca* de triunfos, y en su defecto el que tiene más puntos.

El as, que según el orden va después de la sota, se cuenta por diez puntos, las figuras por otros diez, y las demás cartas por los que pintan.

El que tiene la *Mosca* no está obligado á decirlo; pero es ventajoso dárselo á entender á los contrarios; si se lo preguntan, debe eludir la contestación, porque no es permitido mentir.

El que falla paga la *Mosca* de tantas fichas cuantas sean las que haya en el juego; y del mismo modo el que pudiendo matar una carta jugada, ya sea jugando otra más alta del mismo color, ya contrafallando, no lo hace, paga también la *Mosca*.

El que fuese sorprendido haciendo trampas en el juego, ó tomando cartas para mejorar el suyo, paga la *Mosca*.

El que distribuye mal, vuelve á recoger las cartas dadas y baraja de nuevo, sin sufrir otro castigo.

Aunque se encuentre una carta vuelta, no es necesario barajar otra vez, á causa de los descartes.

EL BURRO.

Se juega entre dos con una baraja de treinta y dos naipes. El rey mata al caballo, éste á la sota, la sota al as, el as al nueve, etc., y así hasta el siete.

Sácase á la suerte quién será mano, á cuyo fin alzan ambos jugadores, cada uno á su vez y descubren la carta que en el corte han sacado, y al que tiene la más baja toca dar cinco cartas á su adversario, quedándose él con otras cinco y volteando después una, para saber el triunfo.

El que es mano empieza por jugar la carta que gusta; su contrario está obligado á servirle del mismo color ó palo, si tiene, y en otro caso á matarle con triunfo. El jugador que gana la baza es mano en la siguiente.

Después de jugadas las cinco cartas, el que ha hecho más bazas gana un punto. Llámase hacer bola cuando uno de los jugadores gana las cinco bazas, que valen dos puntos.

Cuando algún jugador renuncia ó deja matar, pudiendo, pierde un punto; si fuese el primer ju-

gador quien cayó en falta, tiene que jugar tan sólo por una vez, del palo que le marque su contrario; y este último, en igual caso, se somete á poner su juego al descubierto y á permitir que el primero juegue como mejor le plazca.

El que comete renuncio cuando su adversario ha ganado dos ó tres bazas, y volviendo á tomar las cartas hace bola, no gana más que un punto.

Cuando se rehusa el punto, si el jugador que le ofreció falla el palo pedido, aunque tenga, y el adversario tiende su juego, creyendo por el fallo que tiene bola, cada uno vuelve á tomar sus cinco cartas, y el que ha faltado está en la obligación, cuando no pueda servir del palo que se le pida, de jugar la carta que le indique su adversario.

No pueden jugarse tres cartas á la vez; al que lo hiciese diciendo al mismo tiempo *mato ó corto*, se le considera como si hubiese fallado, á menos que la carta con que pretende matar se halle encima y se tengan por jugadas las tres cartas por el orden en que aparecen sobre la mesa.

LA OCA.

Se juega con dos dados sobre un tablero dividido en sesenta y cuatro casillas dispuestas en forma circular. Cada jugador, cuyo número es ilimitado, tiene una pieza, y el que logra llegar con ella al número 63, gana la partida. Para esto arroja los dados cuando le toca y sumando los puntos que marcan los que tenía anteriormente, si se ha tirado más de una vuelta, coloca la pieza en la casilla que tiene número igual al producto de aquella suma.

En las casillas 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 y 59, hay pintadas ocas, y el que jugando se para en una de ellas, va *volando* hasta dar en otra casilla en que no la haya.

En la casilla número 6 hay figurado un puente, en la 19 una venta, en la 26 dos dados con los numeros 3 y 6, en la 31 un pozo, en la 42 un laberinto, en la 52 una torre, en la 53 dos dados con los números 4 y 6, y en la 58 la muerte.

El que tiene que pararse en la casa 6, en que está el puente, paga un tanto por el pontazgo y

pasa á la casilla 12. El que entra en la venta numero 19, paga uno, y descansa hasta que los demás juegan á su vez.

El que se pára ó cae en el pozo número 31, paga también y no puede salir hasta que cae otro.

El que da en el laberinto, número 42, paga igualmente y retrocede tres puntos.

El que se detiene en la torre, número 52, paga y no se mueve de allí hasta que los demás han jugado tres veces.

El que se para en la muerte, número 58, paga y vuelve á empezar.

Como debe venir justo el número que marquen los dados, sumado con el que tiene el jugador, para quedarse en la casilla 63 y ganar la partida, siempre que el número de aquéllos exceda de éste, deberán retrocederse tantas casillas como puntos de exceso haya.

El jugador que tiene su pieza de la casilla 60 en adelante, juega con un solo dado.

EL PÁNFILO.

Se parece mucho al juego de la *mosca.* La sota de bastos es el *pánfilo,* triunfo superior á todos los palos y que mata al rey.

El que tiene el *pánfilo* recibe de cada jugador un tanto.

Si el que distribuye las cartas, al echar la que marca el triunfo, vuelve el *pánfilo,* es libre de agregarlo al palo más numeroso en su juego.

Aunque en las cinco cartas que reciben los jugadores tuviese cualquiera de ellos el *pánfilo* acompañado de cuatro cartas de un mismo palo, no por eso ganará la Mosca, pues es de absoluta necesidad para ganarla que las cinco cartas sean del mismo palo.

En lo demás son aplicables á este juego las reglas del de la *mosca.*

EL TRECE.

Se juega con una baraja completa de cincuenta y dos naipes, entre un *banquero* y los *puntos*, cuyo número es ilimitado. La suerte designa quién será banquero en la primera mano.

Cada punto pone en el juego una cantidad convenida. Luego toma la baraja el banquero, hace cortar al jugador que está á su izquierda, y va descubriendo las cartas una á una y dice — *as*, al descubrir la primera, *dos* á la segunda, *tres* á la tercera, *cuatro* á la cuarta, *cinco* á la quinta, *seis* á la sexta, *siete* á la séptima, *ocho* á la octava, *nueve* á la novena, *diez* á la décima, *sota* á la undécima, *caballo* á la duodécima, y *rey* á la décimotercia.

Si en esta operación no descubre ninguna carta al tiempo de nombrarla, dobla la puesta de cada punto y cede la mano al de su derecha, que á su vez es banquero. Pero si descubre una sota, por ejemplo, cuando al volver la undécima carta dice —*sota*, recoge todo lo que los puntos pusieron, y conserva la mano para empezar de nuevo.

Cuando el banquero, después de ganar y empezar varias veces, no tiene ya en la mano suficiente número de cartas para descubrir las trece, baraja las ya descubiertas : hace cortar por segunda vez y toma las que necesita para continuar el juego, comenzando por la que hubiera nombrado, en caso de tener bastantes.

A medida que el banquero descubre y nombra una carta, la coloca sobre la mesa de modo que todos puedan verla.

Las ventajas están en este juego á favor del banquero.

LA TREINTA Y UNA.

En este juego todas las cartas tienen el valor que representan, excepto el as, que vale uno ú once puntos, á voluntad del jugador. El número de éstos es ilimitado.

Alternativamente son banqueros todos los jugadores; la suerte designa quién ha de dar primero.

Cada jugador pone delante de sí la cantidad que quiere arriesgar, aunque por lo común se estipula el *máximum* de antemano.

El banquero baraja el juego, corta el de la izquierda y distribuye luego, una á una, tres cartas por jugador.

Los jugadores examinan sus cartas, y cuando les toca la vez de hablar, dicen — *me planto*, ó *carta*, según el punto á que llegan con la suma de sus tres cartas.

Cuando el jugador pide carta, el banquero le da una carta descubierta y sucesivamente otras varias, si las pide, hasta que pasa, se planta ó reune la treinta y una, contando el as ó los ases,

según le convenga mejor, por uno ó por once.

Cuando un jugador se planta, ó pasa, corresponde pedir al que está á su derecha.

El jugador que pasa, esto es, que con sus naipes y los que pide llega á un punto mayor de treinta y uno, entrega al banquero el dinero convenido y deja sus cartas cuando toca hablar á aquél, que es el último de todos y puede también plantarse.

Si pasa, tiene que pagar á cada jugador que no ha pasado la suma convenida.

Si se planta, descubre su juego, haciendo lo mismo los demás jugadores que se hallan en el propio caso, y entónces paga la cantidad fijada á los jugadores que tengan un punto superior al suyo, ó recibe las puestas de los jugadores cuyo punto es inferior.

Cuando hay igualdad de puntos, la jugada es nula entre el banquero y los que tengan punto igual.

El que tiene treinta y una desde que recibió sus tres cartas, lo cual se verifica con dos figuras y un as, hace lo que se llama treinta y una real, descubre su juego y recibe del banquero el doble de la puesta, á menos que el banquero reuna también una treinta y una real, pues entonces la jugada es nula para ambos.

Si el banquero tiene treinta y una real, manifiesta su juego y cada jugador le da en seguida y sin esperar á que acabe la vuelta, el doble de la puesta, excepto en el caso ya citado.

Hay diversas maneras de jugar á la *treinta y una;* pueden darse las tres cartas descubiertas, y una sola, también descubierta, en cuyo caso la mesa vale veinte puntos y se gana, por lo tanto, con un as.

Para esta variedad del juego primitivo no se pide carta. El que tiene treinta y una, ó el punto más aproximado, gana.

El banquero puede proponer, además, apuesta al rojo y al blanco. Si el jugador apuesta que el color de la carta que aquél ha de dar es rojo y sale blanco, paga al banquero el importe de la puesta, y viceversa.

El *macao cubierto* es otra partida en que el banquero distribuye una sola carta y gana el punto de *nueve*. Las figuras no valen nada, de modo que sólo se puede hacer el punto deseado con ases, doses, treses, cuatros, cincos, seises, sietes, ochos y nueves. Hasta llegar á este punto se puede pedir carta.

El banquero paga triplicadas las puestas del jugador que tiene nueve en la primera carta, duplicada cuando tiene ocho, y sencilla cuando tiene siete. Asimismo pagan los jugadores puesta triple, doble ó sencilla cuando el banquero tiene nueve, ocho ó siete en la primera carta.

El *macao descubierto* es igual al anterior, con la diferencia de que el banquero da una sola carta.

LOS TRES SIETES.

En este juego el tres es la carta más fuerte, siguiéndola en valor, por su orden, el dos, el as, el rey, el caballo, la sota, el siete, el seis, el cinco y el cuatro.

Una vez fijado el número de golpes de que ha de componerse la partida, se sortea la mano, y el que da reparte diez cartas á cada uno de los cuatro jugadores, ocho en dos vueltas y dos á la siguiente.

Los puntos que pueden hacerse son de dos clases : los que resultan del juego que se tiene en la mano, y los que se hacen con las bazas ; así que inmediatamente después de recibidas las cartas, se cuentan los puntos de las diferentes suertes que con ellas pueden formarse.

La primera es la *napolitana* propiamente dicha, que se compone del tres, el dos y el as de un mismo palo, que vale tres puntos y se marca anunciándolo, cuando es sencilla, esto es, que consta de las tres cartas principales que acabamos de nombrar. Si están seguidas en el orden

jerárquico de cartas del mismo palo, como el rey, el caballo, la sota, etc., se cuenta además un punto por cada carta de esta especie que sigue á la napolitana. Tres sietes valen cuatro puntos; tres doses tres, como igualmente tres treses y tres ases. Tres reyes, tres caballos, etc., sólo se cuentan por un punto.

Una napolitana seguida de siete cartas del mismo palo, se llama *tururú.* El jugador que la gana de corrida, recibe diez y seis fichas.

Una napolitana acompañada de tres treses, tres doses, tres ases, etc., puede también ganar en mano. El que tiene este juego recibe ocho fichas.

El que hace, sin auxilio del compañero, nueve bazas, recibe ocho fichas.

Si dos compañeros hacen todas las bazas, reciben cuatro fichas. Cuando ganan las nueve primeras bazas, reciben tres fichas, lo cual no obsta para que cuenten los puntos que resultan de las cartas que componen sus bazas.

En éstas, las figuras, los ases, los doses y los treses se cuentan por un punto cada tres. Las demás cartas no tienen valor alguno en las bazas.

La partida se juega á veintiún puntos, de donde le viene el nombre de *tres sietes;* pero cuando los gananciosos llegan á tenerlos antes que los contrarios hayan hecho por lo menos once, la partida se paga doble.

Cuando se gana después de jugar las cartas, los puntos sobrantes sirven para la partida siguiente;

pero si se gana por cartas de punto, sin jugar, el exceso de veintiuno no sirve para nada.

Mientras no se hace la primera baza, puede pedirse que repitan su anuncio los que anunciaron un punto cualquiera; después, no.

LA LOTERÍA.

Puede tomar parte en este juego ilimitado número de personas. Necesítanse dos barajas completas, una para sacar los *lotes*, otra para distribuir los *billetes*.

Al empezar cada jugador toma cierta cantidad de tantos, á los cuales se da un valor convencional, y deposita en el platillo la puesta correspondiente.

Dos de los jugadores (no importa quiénes, puesto que la mano no ofrece ninguna ventaja) toman los naipes, los barajan y hacen cortar; después uno de ellos coloca tres cartas, vueltas hacia abajo, encima de la mesa, y con el fondo que formaron las puestas de todos compone tres lotes, uno *grande*, otro *mediano*, y otro *pequeño*, que pone respectivamente sobre las tres cartas cubiertas.

El lote mediano debe ser doble que el pequeño, y el grande doble que el mediano; es decir, que si hay siete jugadores y la puesta es de dos tantos, el lote pequeño constará de dos, el mediano de

cuatro y el grande de ocho. Las fracciones se aumentan siempre al lote principal.

Hecha esta operación, el jugador que tiene la segunda baraja distribuye tres naipes á cada uno de los demás, sin volverlos : éstos son los billetes.

Cuando todos han tomado ya sus cartas, se descubren los lotes, y el que tiene cartas iguales á las descubiertas gana el lote correspondiente.

Si cualquiera de las cartas que sirven de lotes, no sale en la distribución de los billetes, se da de nuevo, y la puesta queda aumentada hasta que se ganen los tres lotes, á menos de haberse convenido de antemano en no hacer segundas puestas mientras no se hayan ganado las primeras.

Según lo que se quiere hacer durar la partida, se dan una, dos, ó tres cartas.

Este juego es mucho más animado cuando se le añade el *comercio*. Después de recibidos los naipes, cada cual propone á su vecino *comerciar*, es decir, vender y comprar una ó varias cartas. Se fijan las condiciones del contrato, bien entre dos ó tres jugadores, ó simultáneamente entre todos, y en seguida se descubren los lotes y los billetes. Es de ver el disgusto que se pinta en el rostro del que ha vendido por un tanto una carta premiada, comprando en su lugar, á buen precio, otra que carece de valor.

EL BIRIBÍ.

Es una lotería en pequeño. En un tablero que se coloca sobre la mesa hay setenta casillas con otros tantos números que corresponden á setenta bolas que el banquero tiene en un saco, cuya boquilla es una semiesfera de metal cerrada con llave.

Los puntos hacen sus puestas sobre los números del tablero, y entonces el que lleva la banca presenta el saco para que cualquiera de los jugadores haga pasar una bola por la abertura de la boquilla que comunica con el fondo de aquél. El banquero abre después la semiesfera, saca la bola y lee el número en alta voz.

Los que acertaron el número afortunado, reciben *sesenta* y *cuatro veces* sus puestas; los demás pierden. Las ventajas del banquero son tales, que se gradúan en ocho por ciento, razón por la cual el *biribí* ha pasado en muchos países á la categoría de los juegos prohibidos, como la Ruleta, la Banca y otros.

El juego de las *cuatro flores* es el mismo *biribí*, con la sola diferencia de que los números son ochenta y además cuatro flores, una en cada ángulo del tablero.

LA VEINTE Y UNA.

Juéganla dos ó más personas con una baraja completa, siendo la mano ventajosa y pudiendo estar mucho tiempo en una misma persona, la suerte la decide al comenzar la partida, echándola al primer as. El que da toma el título de *banquero*.

Cada jugador toma veinte y cinco ó treinta tantos, á los cuales da valor convencional.

Los ases se cuentan por once ó por uno, como en la Treinta y una, las figuras por diez y las demás cartas por los puntos que representan.

Después de barajar y hacer cortar, el banquero da dos cartas, una á una, á cada jugador, reservándose otras tantas para él y teniendo siempre la baceta en la mano; después mira su juego, mientras los demás arreglan el suyo respectivo. Si un jugador tiene veinte y un puntos, dice *Veinte y una de corrida*, y pone debajo sus cartas. El banquero debe preguntar sucesivamente á los jugadores, empezando por el último de la izquierda, si se *plantan* ó quieren cartas. En el último caso

da una carta que toma de la baceta. Concluída esta primera vuelta hace la misma pregunta y la reproduce hasta que los puntos de las cartas dadas al principio exceden del número veinte y una, ó le completan.

Si un jugador tiene en su juego un número mayor de veinte y una, *se pasó*, y por lo tanto descubre sus cartas y paga al banquero un tanto. Si el banquero toma para sí la *veinte y una*, recibe dos tantos de cada jugador, excepto de los que tienen igualmente *veinte y una*, entre los cuales la partida es, por consecuencia, igual.

Cuando un jugador tiene *veinte y una* y el banquero no, aquél gana dos veces su puesta. En cualquiera otro caso, á menos que no tome la *veinte y una de corrida*, el banquero paga un tanto á todos aquellos que tienen puntos menores de veinte y una, pero mayores que el suyo, y recibe el mismo número de tantos de aquellos cuyos puntos es más bajo. Los jugadores que tienen un punto igual al del banquero, no pagan ni reciben nada, y si el banquero tiene más de veinte y una, se pára y paga á todos los que no han arrojado sus cartas.

EL FARAÓN.

Este juego, de origen italiano, tiene mucha semejanza con el Sacanete y el Florentini. Toman parte en él un *banquero* y el número de *puntos* que se quiera.

Después que el banquero ha barajado un juego de naipes completo y hecho cortar, los puntos ponen individualmente sobre una ó muchas cartas la cantidad que desean arriesgar. En seguida vuelve una carta que coloca á su derecha y otra que coloca á su izquierda. Esta última se llama la *carta inglesa*.

Cuando estas dos cartas son iguales, la primera hace ganar al banquero la puesta que los puntos hicieron sobre ella, y la segunda le obliga á doblar, en beneficio de los puntos, la suma que pusieron sobre la misma.

La *ventaja* del banquero consiste en las iguales y en la última carta; cuando hay iguales, es decir, cuando salen dos cartas semejantes, como dos reyes, dos caballos, etc., una á la derecha y otra á la izquierda, el banquero gana la mitad de las

puestas hechas por los puntos sobre la carta que se duplica.

La ventaja del banquero en cuanto á la última carta, consiste en que está dispensado de doblar el dinero que los puntos han jugado á ella aunque haya sacado lo que los puntos pusieron sobre la penúltima.

En dos tallas se cuentan ordinariamente tres iguales ó parejas. Si se jugare así durante toda la partida, la ventaja del banquero sería de 28 por 100 poco más ó menos; pero como no existe esta armonía y es más que probable que las iguales y la situación de cada juego varíen todos los golpes, no se puede apreciar exactamente esta ventaja.

Excepto en el caso en que una carta está aún en juego, hay pocas posiciones en que el riesgo de caer en la última carta sea mayor que la desventaja de sufrir unas iguales. El punto puede disminuir esta desventaja, eligiendo, por ejemplo, la *carta de frente ó carta inglesa*.

La desventaja es menor en estas cartas que en las que están por salir.

Lo mismo que en el Treinta y cuarenta, en el *faraón* se hacen *párolis* y otros pases.

El punto que gana y quiere hacer pároli (doble parada de lo que se jugaba), no tiene necesidad de duplicar el dinero que hay sobre su carta; bástale doblar una de sus puntas, la que se llama *paz*. También se pueden hacer *siete le va*, *quince le va*, *treinte le va*, etc., quedando siempre la primera

puesta debajo de la carta, á fin de que en el último golpe el punto pague ó reciba tantas veces esta suma como indicó por la *paz*.

Un juego no puede ni cambiarse, ni transformarse, á menos que el banquero consienta en ello, lo cual anuncia, sin embargo, que se acaban las cartas.

En la distribución de las cartas debe procurarse la mayor limpieza, para que no se sospeche de la buena fe del banquero.

Éste arregla la puesta de los puntos y no puede obligársele á jugar más de lo que quiere.

Cuando el banquero comete una falta que le obliga á doblar lo que los puntos tienen en el juego, se dice que ha hecho una *talla falsa.*

La paz, conforme ya hemos dicho, es una manera de jugar que consiste en hacer un doble en una carta, para indicar que no se juega sino lo que se ganó sobre ella con el dinero que hay debajo, y así se justifica la extensión de la puesta.

Hay también la *paz sencilla*, que se aplica á una puesta sencilla; la *paz de pároli*, que se aplica á lo que ha producido el pároli, deducida la primera puesta; la *paz de siete le va* y otras.

EL AMBIGÚ.

Se juega con una baraja francesa de la cual se extraen las figuras, dejándola reducida á cuarenta naipes. Pueden tomar parte en el *ambigú* de dos á seis personas.

El valor de cada carta se funda en el número de puntos que representa, de modo que el as vale menos que el dos, el dos que el tres y así sucesivamente.

Cada jugador hace su puesta consistente en uno ó muchos tantos, según lo convenido, á lo que se llama *polla*.

Antes de empezar se acuerda el tiempo que durará la partida, ó el número de golpes de que ha de componerse; para la mano se echan suertes y el favorecido baraja, hace cortar y distribuye dos naipes por jugador, empezando por la derecha.

El que está contento de sus cartas, dice *basta*, y pone en el juego el número de tantos convenido; en caso contrario, se descarta de una ó dos y el que distribuye las reemplaza con otras.

En seguida el que da baraja forma segunda

vez el monte y reparte otras dos cartas á cada jugador.

El que está contento de su juego, dice *me planto*; si no, dice *paso*, y cuando todos los jugadores pasan, el último, que es el que dió, puede cambiar su juego y dar de nuevo, ú obligar á los demás á conservar el suyo, y en este caso pone dos tantos y guarda sus cartas.

El que cree tener buen juego puede proponer los tantos que guste, lo cual compone la *batería*.

Si nadie acepta, levanta la batería, y el que dió, ó sea el último, debe además contarle dos tantos, á menos que él mismo no haga la *polla*.

Si muchos jugadores quieren á la vez tener la *polla*, cada cual puede descartarse, sin que tenga entonces el derecho de *reenvidar*, es decir, de poner nuevos tantos antes que los jugadores que tienen la *polla* se hayan descartado y tomado tantas cartas como desean, hasta cuatro.

Concluídos los descartes, cada jugador habla á su vez; el que tiene ó finge tener mal juego, dice que *pasa*, y si todos hacen los mismo, la *polla* queda para el golpe siguiente. Pero si uno tiene ó quiere hacer creer que tiene buen juego, reenvida poniendo algunos tantos más. En este caso los demás jugadores pueden defender sus tantos ó pasar, y aun reenvidar de nuevo; cuando nadie defiende el primer envite, el que le hizo lo levanta todo y se hace pagar por los demás el valor que tiene en puntos, *prima*, *runfla*, *triples*, *flujo ó cua-*

tro cartas del mismo palo, y fredón ó cuatro cartas del mismo valor.

Cuando se disputa el reenvite y todos concluyen de reenvidar, los interesados en el golpe deben descubrir su juego para saber cuál es el que gana.

El *punto* es la primera suerte para ganar. Consiste en la reunión de dos ó muchas cartas de la misma especie, como oros, copas, etc.

Una sola carta no se cuenta por el punto; así que aunque un diez representa diez puntos, no vale lo que un dos y un tres reunidos que parece no representan más que cinco.

Por la misma razón tres cartas de la misma especie ganan á dos, por más que estas últimas representen un número de puntos mayor que aquéllas.

El que gana por el punto recibe de cada jugador un tanto y saca además la *polla* y los reenvites.

La *prima*, segunda suerte se forma con cuatro cartas; cada una de distinto palo. Esta suerte gana sobre el punto, y el jugador recibe de cada uno de los demás dos tantos, perteneciéndole igualmente la *polla* y los reenvites. Si los puntos de que se compone la *prima* pasan de treinta, se la llama *prima mayor*, y es preferida en caso de competencia.

La *runfla*, tercera suerte, tiene lugar cuando tres cartas del mismo palo forman *escalera*, como un dos, un tres y un cuatro de oros, copas, etc.,

están en la misma mano. Esta suerte gana sobre las anteriores, y el jugador que la tiene recibe de cada uno de los demás tres tantos independientemente de la polla y de los reenvites que le son devueltos. La runfla que representa mayor número de puntos es preferida á las otras, excepto cuando se compone de cuatro cartas, pues ésta es superior á todas, aunque represente menos puntos que una de las tres cartas.

Las *triples*, cuarta suerte, se componen de tres cartas diferentes por el color, pero iguales por los puntos que representan como tres ases, tres doses, tres cuatros etc. Esta suerte gana sobre el punto, las runflas y las primas. La polla y los accesorios pertenecen al jugador que tiene las *triples*, quien recibe de cada uno de los demás, cuatro tantos. Entre muchas *triples* gana la que representa más puntos.

El *flujo*, quinta suerte, se forma con cuatro cartas del mismo palo, como cuatro copas, cuatro bastos, etc. Esta suerte, superior á cualquiera otra, da el derecho de exigir cinco tantos además de la polla y los accesorios.

Todas las suertes de que acabamos de hablar se llaman *juegos sencillos*, porque el *ambigú* tiene también sus *juegos dobles*, compuestos de muchos sencillos, como por ejemplo, cuando se tienen las triples reunidas con la prima, cuando á tres ochos ú otras tres cartas del mismo punto, se halla unida otra de color diferente de todas ellas. Tal suerte es superior á los juegos simples y vale

al que la tiene lo que le producirían en particular cada uno de estos juegos.

El flujo unido á la runfla surte los mismos efectos que las triples con la prima, y gana á esta última suerte.

El *fredón* gana á todos los juegos, tanto sencillos como dobles. Consta de cuatro cartas del mismo valor, como cuatro doses, cuatro cincos, etc. El jugador que tiene esta suerte, recibe de cada uno de los demás: 1.° ocho tantos por el fredón; 2.° dos ó tres tantos por la prima, según que los puntos que representa no llegan ó pasan de treinta; y 3.° la polla y los reenvites. El fredón mayor es el de dieces y el más pequeño el de ases.

El que hace el segundo reenvite no puede reenvidar en seguida á los otros, luego que se han dado las cartas por segunda vez. Uno de los jugadores puede reenvidar á los otros cuando todos han pasado y comprometídose en él, y entonces el primero puede aceptar este reenvite y aun hacerle subir á más, si cree tener bastante buen juego para hacerlo.

Conviene arreglar los reenvites de común acuerdo, á fin de no exponerse á sufrir una pérdida considerable.

EL BACCARAT.

El baccarat camino de hierro se juega con seis juegos de 52 naipes. Colócase todo el mundo alrededor de una mesa en que se echan las cartas á medida que han sido empleadas.

Se empieza generalmente sacando por suerte los sitios que cada uno debe ocupar. Hay un mozo auxiliar del juego, que toma uno de los sitios, y á cuya derecha se van colocando las demás personas con arreglo á lo que haya dispuesto la suerte.

Ese orden se conserva, hasta el punto de que cuando durante el juego se ausenta uno de los presentes, los demás se corren un puesto. Por el contrario, el que llegue cuando ya está empezada la partida, si quiere entrar en ella, se sentará después del último. Pero también es posible apostar estando de pie, sin entrar en la rueda.

Cuando va á empezar la jugada, el mozo mezcla los seis juegos de naipes y dice : *Caballeros, las barajas pasan.* El jugador que quiera mezcla de nuevo los naipes, que así vuelven á manos del

mozo auxiliar, quien las mezcla por última vez.

Después da á cortar al jugador que está á su izquierda, echa el paquete en una cajita *ad hoc*, y da cierto número de naipes al jugador que está á su derecha, quien queda desde ese momento convertido en banquero. Los demás hacen de puntos.

El banquero dice á cuánto se eleva su banca y coloca el dinero delante de sí. Todos los puntos pueden apostar por la misma cantidad. Cuando hay varios que así lo solicitan, se prefiere al jugador que se halla más cerca del banquero, contando á la derecha de éste.

Cuando nadie pide apostar por la totalidad de la banca, ó lo que es lo mismo, hacer de banquero contra el banquero, los puntos hacen sus puestas, con arreglo al orden que designó la suerte. Si esas puestas se elevan á mayor cantidad de la que representa la banca, ese exceso se considera fuera de juego. Por ese motivo el banquero no tiene para qué considerar la totalidad de las puestas, toda vez que echa la jugada, paga sólo según lo dicho.

Así que se han hecho las puestas por los puntos, ó que éstos han tenido tiempo prudencial suficiente para hacerlas, el banquero anuncia *no más*, después de lo que no se admiten más puestas.

Entonces, dice Laún, á quien seguimos literalmente aquí (1), el banquero da los naipes del

(1) Laún. — *Traité théorique et pratique du baccarat.* Paris, Delarue.

modo siguiente : el primero para los puntos, la segunda carta para él; la tercera para los puntos y la cuarta para él.

Inmediatamente el banquero mira sus dos cartas. Si hay ocho ó nueve, baja su juego diciendo *ocho* ó *nueve*.

Si no, exclama : *Doy* ó *carta.*

El juego que el banquero ha dado á los puntos pasa entonces al que ha hecho la puesta mayor. Si varios han jugado la misma suma, se prefiere al que fué designado por la suerte para sentarse primero, esto es, al que de ellos esté más cerca del mozo, contando por la izquierda de éste.

En ese caso, el punto hará como el banquero; mirará sus cartas y, de tener ocho ó nueve, bajará anunciándolo.

Si no tiene ninguno de esos dos, puede quedarse como está, ó bien aceptar una carta que le ofrecerá el banquero.

Si se le da carta, se hace así al descubierto.

Hecho esto, el banquero mira su juego y resuelve si debe tomar ó no otra carta. Si no toma, baja su juego anunciando el punto; si toma carta, lo hace al descubierto y vuelve su juego.

Gana el que esté más cercano á nueve, una vez que se haya sustraído diez tantas veces como sea posible.

Cuando los puntos sean iguales, la jugada resultará nula.

Si el banquero pierde, pasa la mano al jugador siguiente.

Pero si gana, continúa haciendo lo mismo, aunque en este caso su banca será igual al doble de la suma arriesgada la primera vez. De esa manera continuará mientras lo favorezca la suerte.

Cuando el banquero quiere abandonar el juego, guardándose su ganancia, dice : *Paso la mano*, que puede ser tomada por los demás en el orden de primacía, poniendo como banca la suma que el banquero precedente ha retirado.

El banquero que ha pasado la mano queda siendo el último para todas las jugadas de la nueva mano.

Una mano puede pasar á varios banqueros; pero el orden de primacía no cambia aunque la mano pase á diferentes banqueros.

Cuando está agotada la mano, ó bien si una persona no quiere tomarla, pasan las cartas al jugador que se halla á la derecha del banquero primitivo, y ese jugador puede poner de banca la cantidad que le convenga.

Los jugadores que se hallan en pie vienen después de los que están sentados. Para que las cosas se practiquen regularmente deben guardar el mismo orden en que hayan ido llegando al juego.

Se juega hasta que se agote la baraja. Si no quedan siete cartas, no vale la última jugada. Después de un paquete, se abre otro, de la misma manera que se ha dicho al empezar.

Para las faltas y penalidades se procede como en los demás juegos. Hay sin embargo una regla que importa señalar.

El jugador que comete una falta al tomar las cartas, es responsable respecto de los demás jugadores; en caso de pérdida, tiene que reembolsar todas las puestas.

Cuando el banquero ofrece naipes, si el punto dice sí, la respuesta es válida, por más que pretenda luego haberse equivocado.

Una falta de las que llevan consigo la pena anteriormente dicha es la de consultar á los demás jugadores sobre si debe tomar ó mantenerse en la posición en que se halle.

BACCARAT CON BANCA FIJA.

En este caso, la banca se da, sea por orden de solicitudes, sea al mejor postor. En los grandes casinos suelen alternar los dos métodos.

El valor de la banca se señala de antemano.

El banquero se sienta en el centro de una mesa de forma oval prolongada, frente á él el mozo ayudante, y los puntos en los dos tableros de derecha é izquierda.

Se emplean 2, 3 ó 4 juegos.

Cuando el banquero se sienta, el mozo auxiliar mezcla la baraja, y luego la hace pasar á ambos lados, advirtiéndolo así. Lo mismo que en el camino de hierro, todos los jugadores tienen derecho de mezclarlas, y también el banquero, que lo hace al fin, después de darlas á mezclar á quien le parezca.

El banquero coloca delante de sí la suma que sirve de banca, y el mozo dice : *Jugad, señores*. Cada punto pone delante la cantidad que desea arriesgar.

Transcurrido tiempo prudencial suficiente para

que todo el mundo esté presto, el banquero da la señal del juego y en seguida distribuye los naipes.

Las personas que juegan en pie deben someterse á las mismas reglas dichas para el baccarat camino de hierro.

Los puntos de cada cuadro toman las cartas por turno, conservándolas mientras ganan, y ese turno se respeta aun en el caso de que cambien los banqueros.

Los primeros que reciben cartas son los dos puntos que se hallan inmediatamente á derecha é izquierda del banquero.

Hechas las puestas, el banquero da á cubierto una carta á la izquierda, una á la derecha y guarda otra para sí. Después da otras tres cartas de la misma manera.

Luego mira su juego; si tiene 8 ó 9, vuelve sus cartas cantando su punto. Si no, anuncia que va á dar de nuevo.

Los puntos miran entonces su juego. Si quieren conservarlo, bajan, y si no, piden carta.

Cuando los dos cuadros piden naipe, el banquero debe servir al descubierto, primero al de la derecha y luego al de la izquierda.

Si los cuadros han manifestado su voluntad de conservar el juego, ó cuando han recibido una carta, el banquero se decide á tomar de nuevo ó á parar ahí. En el primer caso, vuelve una carta, luego su juego; los puntos enseñan el suyo y se cuenta.

La teoría de este juego es la misma que la del camino de hierro, sólo que el banquero necesita aquí mucho más tino.

El banquero no responde más que por la suma anunciada, pero si las puestas suben á más, aquél puede decir *acepto la jugada*, debiendo presentar en el acto la suma necesaria para ello. En ese caso, y á partir de ese momento, la banca se llama *abierta* y el banquero tiene el deber, á menos de retirarse, de admitir todas las puestas.

La última jugada no será válida sino en el caso de que sobren por lo menos diez naipes.

MANERA DE GANAR AL JUEGO.

Laún dice que el secreto para ganar al juego consiste en no hacer nunca grandes pérdidas, colocándose en condiciones tales que se puedan realizar considerables beneficios.

Un método que según el mismo autor daba buenos resultados á un jugador muy hábil era el siguiente:

Llegaba al casino cuando ya estaba entablada la partida y nunca con más de 44 pesos (220 francos) en el bolsillo.

Examinaba el juego, y así que tenía formada idea sobre el particular, jugaba siguiendo la martingala 1, 3, 7. Si perdía tres golpes uno detrás de otro, se iba; pero si ganaba la primera vez, seguía jugando un solo doblón de á cuatro mientras ganaba. Si perdía uno, jugaba tres, si perdía los tres, siete.

Así seguía hasta ganar ocho doblones de á cuatro. Entonces cesaba su martingala, y se sentaba en la mesa con los demás, jugando según su inspiración, pero teniendo la voluntad de no perder nunca más de la mitad del máximum ganado en cualquier momento de la partida.

El autor citado asegura que quien siga ese metodo, hará bastantes beneficios al juego.

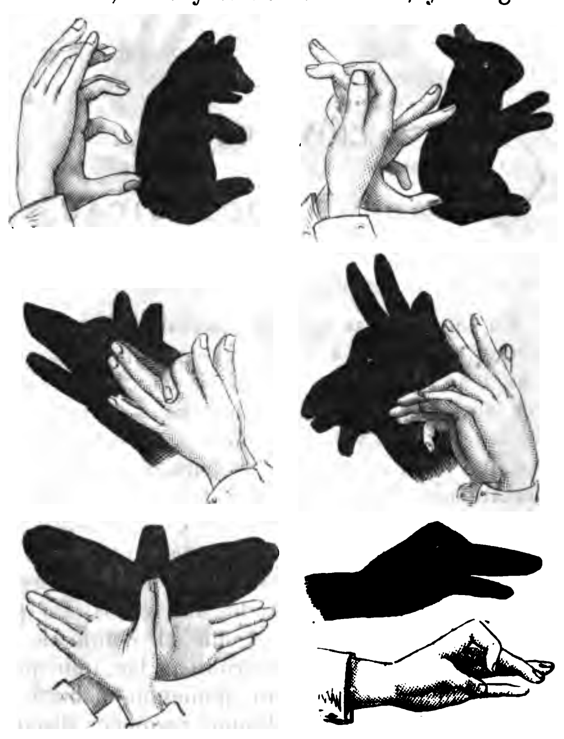
SECCIÓN SEGUNDA.

SOMBRAS ZOOLÓGICAS.

En las láminas que se insertan indicamos la manera de hacer con las manos sombras que se parezcan en más ó menos á las cabezas de ciertos animales, diversión siempre agradable en sociedad y que vale beneplácitos considerables á los que son bastante hábiles para ejecutarlo perfectamente. Aun se puede obtener la sombra de un animal entero, como la del oso. Es inútil entrar en explicaciones sobre este punto, pues la inspección de las figuras enseñará lo que se desea muchísimo mejor que todos los textos. Lo que sí conviene consignar es que el colmo de la habilidad consiste en reproducir las indicadas formas una detrás de otra, poniendo en boca de los distintos animales algunos pequeños discursos. Así, por ejemplo, el asno dirá :

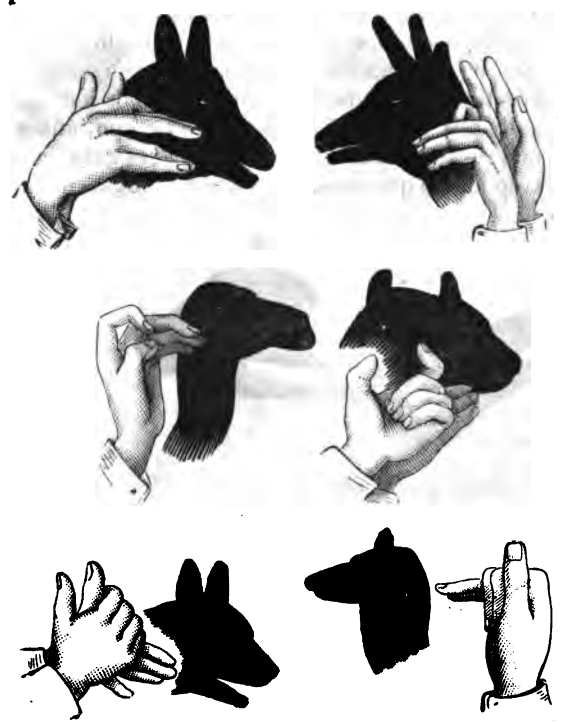
« Señoras y Caballeros, no vayan Vds. á tomar á mala parte mi aparición en medio de vosotros.

Soy buen chico y no me creo el igual de Vds. Por tanto, no vayáis á amostazaros, y si alguno



tiene la pretensión de pertenecer á mi familia, pruébemelo hablando de la manera característica que yo lo hago. »

Cabe entonces dar extensión al juego, y perder prenda.



El conejo podrá pronunciar la siguiente alocución, cuando, como suele suceder, se hagan las sombras estando de sobremesa :

« Tal vez, Señoras y Señores, habéis regalado vuestro paladar con alguno de mis semejantes. Vengo, pues, á pediros cuenta de ello, y si no lo habéis hecho hoy, á advertiros para lo sucesivo que en mi familia conejuna nos vengamos de vosotros pensando en cuántas veces os han dado gato por liebre. Pero al mismo tiempo, añadiré una receta infalible para conocer si es gato, liebre ó conejo lo que os sirven. Cuando tengáis delante



el plato que recibe uno de los últimos nombres, llamad al mismís de la casa y ofrecedle un pedacito. Si lo acepta, el crimen se ha cometido con uno de nosotros, y podéis estar tranquilos. Si no, gato tenéis. »

Y la sombra desaparece.

Las sombras zoológicas no pueden ser obtenidas más que con mucha luz. De lo contrario salen mal. La persona hábil logra, mientras los animales imitan sus gritos característicos, hacerles abrir y cerrar la boca, como si realmente estuviesen pronunciando un discurso.

LOS FANTOCHES.

¡Qué sorpresa la mía cuando por primera vez asistí á un teatrillo á la representación de los fantoches! De pronto, en una escena minúscula apareció al alzarse el telón, un hombre de menos de dos pies, con los brazos tan grandes como él, calzado de botas de montar, con una cabeza ordinaria y dotado de inteligencia y de palabra. Figuréme por de pronto que la cabeza no era real y que aquel hombrecillo era de cera ó poco menos; mas al oirlo hablar, al notar el movimiento de sus párpados y de toda su fisonomía, la duda no siguió siendo posible, especialmente al verle sacar un cigarrillo, tomar un candelero situado á escasa distancia, encender su tabaco y ponerse á fumar.

Más tarde he sabido cómo se hace ese divertido entretenimiento, que tanto agrada á todo el mundo. El examen de las dos figuras insertas en el texto, os indicará lo fácil del método.

Dispónese una mesa que ha de servir como escenario, y en ella se colocan dos botas de

montar; una persona, la que ha de hacer de fantoche mete en ellas las manos, y así se tiene el cuerpo del muñeco. Luego por detrás, otro individuo pasa sus brazos por encima de los



hombros del primero, y ya tenemos nuestra figura. Sólo queda que ponerle un chaquetón, dos mangas en los brazos del segundo, y una capa que sirva no sólo para ocultar la combina-

ción, sino también para que al dejar caer la cortina que aisla al enano, se disimule la abertura que queda detrás. Ya así, el enano fuma, baila, canta y hace discursos de diferentes clases.

Es evidente que los fantoches pueden variarse



tanto como se quiera. Yo he logrado hacer fantoches en varias cortes alemanas, no sólo con señoras y niños, sino hasta con perros enseñados. Es evidente que si el perro llega á saber meter sus dos patas delanteras en un par de

botitos, cabe luego darle manos de hombre, y así resultará un enano con cabeza de perro.

Lo más divertido en este juego es oir al enano, quien se entretiene en hacer discursos diversos, con alusiones picantes, políticas ó no. Voy á reproducir algunas, de esas arengas, que han hecho pestañear más de una vez á los príncipes germánicos y á los ministros de otros países constitucionales.

« Señoras y Caballeros, no crean Vds. que me presento á criticar al gobierno. ¿Quién podría hablar mal de tan poderoso señor? ¿Quién se atrevería á tanto? Vosotros sabéis que todos los poderes públicos, en todos los países de la tierra, se sacrifican por sus administrados. Ser ministro equivale á no comer, no beber, no dormir, no tener descanso ni reposo, sacrificándose siempre por el bien público. Quédense para otros las trufas y las ostras, quédense los vinos exquisitos para el público. En cuanto á los hombres del poder su alimento son piedras duras y su bebida hiel y vinagre. Veamos si no, ¿hay alguno de Vds. que esté descontento del gobierno?

— *Varias voces.* — Yo, yo.

— « Veamos, prosigue el enano, ¿qué quejas tiene Vd., el primero que ha hablado?

— « Pues tengo la de que me han aumentado la contribución.

— « Y se queja Vd., amiguito? Feliz el que paga contribución, pues es prueba de que tiene sobre qué pagarla. Por mi parte, estoy libre de

ese cuidado, y Dios sabe cuánto lo lamento. Su queja no es seria; y Vd. ¿Qué dice?

— « Yo me quejo de que habiendo pedido un destino, no me lo han dado.

— « Gollerías, Señorito, gollerías. ¿ De modo que está Vd. molesto porque le han quitado de encima la tremenda responsabilidad del poder? ¿ De modo que Vd. se queja porque en vez de darle un puesto en las oficinas del Estado, donde se hubiese muerto aburrido por no tener nada que hacer, le dejan su tiempo libre para que se pasee y disfrute de los encantos de la naturaleza? En verdad, señor mío, Vd. es sobradamente exigente. »

Esas alusiones picantes, ese tono mantenido de broma y de guasa deleitan al público, sobre todo en las capitales, donde siempre abundan los administrados descontentos.

Una fantoche seguirá naturalmente otro plan en sus discursos :

« Señoras y Caballeros, compadeced mi pequeñez. No vayáis á creer que lo digo porque así cuesto cara á mi marido; al contrario. Como poco, me visto con un palmo de tela, una cuna me basta y no necesito ir en coche. Si quiero salir y estoy cansada, mi marido me coge, me echa en su bolsillo y ya está.

» No, lo que me contraría en mi pequeñez es que no puedo imitaros en vuestra fidelidad á las modas. ¿ Cuándo ni cómo podría yo llevar en la cabeza esos torreones de cabellos, de plumas,

lazos, aves y flores que ostentáis vosotras? Ah, no, lo que es para peinarme á mí no necesitará el maestro peluquero de enfrente subirse sobre una silla ó trepar por una escalera.

» Y es más, tampoco me está dado usar vuestros miriñaques, vuestras faldas dobles ni vuestros polisones, esos bultos que os ponéis por detrás encima de los riñones para levantar un poco el vestido y sobre los cuales podría sentarse un regimiento. No, y mil veces no, nada de eso puedo hacerlo, ji, ji... (llora), y mi marido apenas gasta en mí. ¡ Qué desdicha la mía, qué dolor no poderle costar tan cara como vosotras á los vuestros! » (*Vase*).

Preséntase otro nuevo fantoche :

« Señoras y Señores, no me dejan vivir; piedad, favor, socorro. Ese hombre, esa mujer, esa multitud me persiguen por todas partes, so pretexto de que les debo unos cuantos duros. ¿ Habráse visto nada igual ? ¿Quién puede comprender tanta torpeza é ignorancia? ¿Les dije por ventura al pedirles prestado que les pagaría? ¿Les dije tampoco acaso que me lo prestasen? No, no y mil veces no.

» Hallándome una mañana sin un real, cosa que me sucede treinta veces por mes, menos en los que tienen treintaiún días, pues entonces hay una más, hallándome, decía, sin dinero, me acerqué á Juan Zebote y le dije :

» ¿ Quieres darme un duro ? Advertidlo bien, no le dije si quería prestármelo, sino

que se lo pedí. ¡ Y ahora se sale reclamándolo !

» En otra ocasión fuí á ver al mercader de enfrente y le rogué que me *diese* (yo nunca pido de otro modo) seis libras de chocolate y una de queso de flor. Entregómelo todo, y ahora me viene con facturitas.

» Lo mismo ocurre con mi madre. Le he em peñado sus joyas todas y no me deja vivir con reprimendas y palabras duras, llamándome tunante, mal hijo, bribón. Y les aseguro á Vds. que todo eso es injusto. Yo empeñé sin duda las alhajas, pero también lo es que di las papeletas á mamá.

» ¡ Ay, ay, que mundo éste ! Me marcho, Señoras y Señores, á ver si encuentro por ahí algún primo que me preste, quiero decir, que me dé un par de pesos. »

Por medio del teatro de fantoches, si los que hacen los discursos son gente de gracia y de chispa, se pueden pasar agradablemente veladas enteras. El teatro, aun reducido á expresión tan minúscula, ha disfrutado siempre de grandísima libertad. Los fantoches no se han mordido nunca la lengua, y han dado más de un alfilerazo á los espectadores, á los gobiernos y á las distintas clases sociales.

RECREOS MATEMÁTICOS.

¿No habéis sido víctimas nunca de uno de esos sabios que abundan en las reuniones privadas ó en las mesas redondas?

Pues cuando volváis á hallaros en el mismo caso, aburridos y fastidiados por la petulancia de un majadero de esos, proponedles algunos de los problemas que vamos á incluir en esta parte, tomándolos del notable libro de M. J. N. Dumont titulado *Connaissances mathématiques*, y editado por E. Thorin, de París.

Problema. Escribir en números unos mil ciento doce millones, mil ciento doce mil ciento once.

Respuesta. La única manera de escribirlo es ésta:

1.111.000.000	
1.111.000	1.112.112.111
1.111	

Problema. Formar con los números 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9 un cuadrado cada uno de cuyos lados sume 15, cuéntese como se contare.

Respuesta

4	9	2
3	5	7
8	1	6

Problema. En el agua he visto un pez cuya cabeza tiene $0^m,90$ centímetros de longitud; su cola es tan larga como su cabeza y la mitad del cuerpo, y el cuerpo es tan largo como su cabeza y su cola reunidas.

Respuesta. El pez tiene $3^m,60$ y la cola $2^m,70$.

Problema. ¿Cuánto es la mitad de *nada*?

Respuesta. Nada tiene cuatro letras; luego la mitad de nada es dos, cosa al parecer absurda.

Problema. ¿Cuántas veces entra 13 en 12?

Respuesta. Ni una sola.

Es un error: 13 entra en 12 seis veces. Véase la prueba.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

Total 78 : 13 = 6 veces.

Problema. ¿Cuál es el número que, aumentado en sus 5/6, da 33?

Respuesta. El número 18.

Problema. La tercera parte de una compañía de soldados ha muerto de la epidemia, dos quintas partes han perecido en la guerra, la sexta ha desertado, y sólo quedan 27. ¿Cuántos soldados componían primitivamente la compañía?

Respuesta. Si es x ese número, tendremos que la compañía poseía

$$\frac{1}{3}x + \frac{2}{5}x + \frac{1}{6}x + 27 = x = 270$$

Tres reyes celosos.

Tres reyes, el de Panonia, el de Tracia y el de Iliria fueron destronados por una revolución y huyeron juntos de sus Estados, en compañía de sus esposas. Después de mil terribles aventuras, llegaron ya cerrada la noche á orillas de un río que era preciso atravesar para ponerse completamente á cubierto. Habiendo hallado allí una barquilla en que sólo cabían, y eso con mucho trabajo, dos personas, se dispusieron á pasar á la otra ribera.

Sin embargo, los tres eran sumamente celosos, y ninguno de ellos quería dejar sola á su mujer con uno de sus colegas. Pensaron en el asunto mucho tiempo, y al fin hallaron el medio deseado. ¿Cuál fué?

La respuesta se dará en otro lugar de este libro, si de aquí allá no cambia el autor de parecer; entretanto, búsquela el que me leyere.

Pregunta. ¿ Quiere Vd. comprometerse á una cosa muy fácil ?

Respuesta. Sí Señora.

— Pues bien, quiero que Vd. me dé durante un mes un céntimo el primer día, dos el segundo y así sucesivamente, doblando cada día la suma del anterior.

— Nada más fácil : voy á hacer la cuenta.

1er día	1	cent.
2°	2	—
3°	4	—
4°	8	—
5°	16	—
6°	32	—
7°	64	—
8°	128	—
9°	256	—
10°	512	—
11°	1.024	—
12°	2.048	—
13°	4.096	—
14°	8.192	—
15°	16.384	—
16°	32.768	—
17°	65.536	—
18°	131.072	—
19°	262.144	—
20°	524.288	—
21°	1.048.576	—
22°	2.097.152	—
23°	4.194.304	—
24°	8.388.608	—
25°	16.777.216	—
26°	33.554.432	—
27°	67.108.864	—
28°	134.217.728	—
29°	268.435.456	—
30°	536.870.912	—
Suma total....	1.073.741.823	cent.

— ¿Y qué? ¿Puede Vd. darme ó no darme esa suma?

— Señora, lo siento mucho, pero comprendo que Vd. sabe más matemáticas que yo. Desgraciadamente, no me es posible darle más de dos millones y medio de pesos que importa ese céntimo que Vd. reclama durante un mes, doblando cada día lo entregado en el anterior.

Problema de Sessa.

Sessa, inventor del ajedrez, pidió al rey, que quería recompensarlo por su invento, un grano de trigo por la primera casilla del tablero, dos por la segunda, cuatro por la tercera, ocho por la cuarta, y así sucesivamente, doblando siempre hasta llegar á la sesenta y cuatro.

El rey, que ignoraba las matemáticas, dijo que sí y ordenó á su ministro que le hiciera la cuenta.

¿Cuál no seriá su sorpresa al oir el discurso del ministro?

« Señor, le dijo éste, Sessa pide: 18.446.744.073.709.551.615 granos de trigo.

» Eso equivale á 922.337.203.685, metros cúbicos.

» O sean 9.223.372.036.850 hectolitros.

» A 25 francos uno, resulta que Sessa os reclama 230. 584. 300. 921. 250 francos.

Solución al problema de los tres reyes celosos.

1. Pasan en la barquilla el rey y la reina de Panonia. Desembarca la reina en la orilla opuesta y su marido vuelve con la embarcación al encuentro de los tres fugitivos.

2. Desembarca el rey de Panonia, entran en el esquife las dos reinas restantes (de Tracia y de Iliria) y van á dar con la de Panonia. Una vez en el lado opuesto, toman tierra y la reina de Panonia vuelve en la barquilla al sitio donde aguardaban los tres reyes.

3. Quédase la reina de Panonia con su marido, embárcanse los reyes de Iliria y de Tracia y van al encuentro de sus esposas.

4. El rey de Tracia desembarca y se queda con su mujer. La reina de Iliria entra por el contrario en la barca con su marido, y reman para ir en busca del rey y de la reina de Panonia.

5. Quédanse en la orilla las reinas de Panonia y de Iliria y embárcanse sus dos esposos.

6. Al llegar á la orilla opuesta, desembarcan esos dos reyes, quédanse allí con el de Tracia y la reina de Tracia vuelve con la barquilla al punto donde están las de Panonia y de Iliria.

Tenemos pues ya en un lado los tres reyes y en el otro las tres reinas, sin que ninguna de ellas se haya quedado nunca sola en compañía de un rey estando ausente su marido.

7. Entonces dos de esas reinas, las de Panonia

y de Iliria se embarcan, yendo á dar con los tres reyes. Quédanse allí en compañía de sus esposos, y .

8. El rey de Tracia se embarca y va á buscar á su mujer.

Así pasaron todos.

Arte de escribir en números.

a,	*e,*	*i,*	*o,*	*u,*	*l,*	*m,*	*n,*	*r.*
1,	2,	3,	4,	5,	6,	7,	8,	9.

Ejemplo : Mándame un par de conejos.

Tradución : 718d172 58 p19 d2 c482 j4s.

Sin embargo, siendo tan sencilla la clave, son fáciles los errores. Sobre todo, con un poco de penetración se descubre que la *a* es 1, la *e* 2, etc. Lo mejor, por consiguiente, será alterarlo, poniendo en distinto orden á los números y á las letras.

Manera de divertirse haciendo multiplicaciones que nadie entienda.

Se toma una palabra de diez letras y se da á cada una de ellas el valor de un número. Luego se hacen las operaciones aritméticas con letras, en vez de números, y nadie podrá conocerlas. Así, sea por ejemplo la voz.

r	*e*	*v*	*o*	*l*	*u*	*c*	*i*	*ó*	*n*
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

$l + r = 5 + 1 = 6$, etc., etc.

Costo de un libro.

Una señora ha comprado un libro. Preguntándole una de sus amigas cuánto le había costado, respondió: Un número de doblones tal que si se quita el doble de 36 resulta cuatro veces el número de las piezas que cuesta. ¿Cuál fué el precio?

Solución. 6 doblones, porque si de 36 se quita el doble, quedan 24, ó sea cuatro veces el precio. Tales son las condiciones del problema, que quedan satisfechas. Para resolverlo es preciso calcular un ratito. Lo mejor en casos análogos es calcular por tanteos, cuando no se sea fuerte en aritmética. ¿Si fuera 8 el número, nos decimos, por ejemplo, quedarían satisfechas las condiciones de la pregunta? No. Pues no es 8. ¿Será 6? Se mira y se ve que sí.

Problema de los carneros.

¿Cuántos carneros guardas, muchacho? decían á un pastor.

Con éstos, otros tantos como éstos, la mitad de éstos, la cuarta parte de éstos y yo que los guardo, hacemos el ciento cabal, respondió el chico.

¿Cuántos eran?

Sea x el número. Tenemos.

$$100 = x + x + \frac{x}{2} + \frac{x}{4} + 1 ;$$

de donde $x = 36$.

Lo que se necesita para dar vida á un solo ser.

El buey que yo tengo es hijo de un toro y de una vaca; estos dos lo fueron á su vez de otros dos, esos de cuatro, y así sucesivamente. Se desea saber cuántos animales han contribuído á producir, al cabo de treintidós generaciones la res que yo poseo.

Haciendo como para el caso de los céntimos y del ajedrez, resultan 8.589.935.590 animales.

Un criado matemático.

Un señor algo ciego y desconfiado hacía disponer su bodega de tal modo que sus botellas de vino formasen un cuadrado que presentara en cada lado el mismo número de dichos recipientes, esto es diez y seis. Como veía poco, sólo se enteraba del estado de sus licores contando á tientas las botellas. Sin embargo un tuno de criado le sustrajo diez y seis botellas, excitando las acusaciones de los vecinos, que hicieron incomodarse al dueño, pensando que se tramaba algo contra su servidor. La razón de que el buen señor no creyese lo que le decía era que contando sus botellas, hallaba siempre diez y seis en cada lado. ¿Cómo se las componía el doméstico para cometer impunemente sus robos?

La disposición que el dueño dió á sus botellas fué :

3	10	3
10		10
3	10	3

En cada lado había diez y seis y en todo 52.

El criado robó cuatro y las colocó según sigue:

4	8	4
8		8
4	8	4

En cada lado 16, y eso es lo que engañaba al amo, pero en total sólo eran 48.

Nuevo robo de otras cuatro, y colocación de las restantes así:

5	6	5
6		6
5	6	5

En cada lado diez y seis y en todo sólo 44.

Otro robo de 4; el criado deja nada más que 40, y dispone las demás como se verá:

6	4	6
4		4
6	4	6

Sustrae cuatro aún y déja solo 36, arreglándolas en esta nueva forma :

7	2	7
2		2
7	2	7

En cada lado 16 y en resumen nada más que 36, de modo que de las 52 ha sustraído 16. Preciso es convenir que ese criado era sin duda bribón, pero con talento.

¿Cuántas eran?

Introducido un ciego en una reunión de señoritas, nota que el ruido es enorme y entonces les dice : « Lo menos hay dos docenas para que alboroten tanto. » Una de ellas responde :

« No somos 24 ; pero si fuéramos cinco veces las que somos, seríamos por encima de 24 tantas como somos por debajo de ese número ¿Cuántas había ?

Eran 8, pues si hubieran sido cinco veces las que eran, es decir 40, habrían pasado de 24, esto es diez y seis, tanto como siendo las que eran les faltaba para llegar á los mismos 24, es decir, diez y seis.

Problema difícil.

Un niño decía : Esta jovencita que está aquí presente es hija del mismo padre y de la misma

madre que yo, y sin embargo no es mi hermana. ¿Cómo podía ser tal cosa?

Solución. El niño mentía: una de las dos cosas no era verdad.

¿Cómo repartir la herencia?

Un hombre muere dejando á su mujer en estado interesante y dispone que si nace un niño, ese tendrá 28.000 pesos de herencia, y la madre los restantes 14.000 del capital legado; y que si es niña, tendrá ésta 14.000 y la madre 28.000. Resulta que vienen al mundo un niño y una niña. ¿Cómo repartir la herencia?

Solución. El testador se propuso de manera evidente que la parte de la madre sea doble de la de la niña, y la de del niño doble de la de la madre. Luego hay que dividir los 42.000 pesos en siete partes, ó sean 6.000. De ellas tendrán:

La niña, 1 parte..........	6.000	pesos.
La madre, el doble.......	12.000	—
El niño, doble de la madre.	24.000	—
Total.......	42.000	pesos.

Multiplicación milagrosa.

Un hermitaño entró en una iglesia donde había tres santos, que eran San Pedro, San Pablo y San Francisco. Pidió al primer santo que doblase el dinero que tenía en el bolsillo y en cam-

bio le prometió dejar seis pesos á su iglesia. San Pedro aceptó.

Luego pidió otro tanto en la de San Pablo; y por último en la de San Francisco. ¿Cuál no sería sus sorpresa al ver que después de esas tres duplicaciones y de esas limosnas no le quedaba absolutamente nada?

¿Cómo fué posible tal cosa?

Supongamos que el hermitaño tenía en el bolsillo 5 pesos 1/4.

Doblándolos resulta........	10 pesos 1/2
Da 6 á San Pedro..........	6 —
Le quedan.....	4 pesos 1/2
San Pablo se los dobla......	9 —
Da 6 á San Pablo..........	6 —
Le quedan.....	3 pesos.

San Francisco se los dobla también, pero como da 6 á su iglesia, se queda sin nada.

Afortunadamente que se trataba de un hermitaño.

*
* *

—Escriba Vd. 34 sólo con treses.

— Hélo aquí: $33 + \frac{3}{3}$.

Juego eterno.

Diez individuos que se disponían á comer juntos, resolvieron, impacientes de esperar la sopa, hacer un juego, que consistía en cambiar cada uno de sitio, hasta haberlos ocupado todos. Entonces comerían. Así esperaban vengarse del cocinero que los hacía esperar.

Pero no recordaron, ó no lo sabían, que con diez personas ó cosas se puede hacer 3.628.800 combinaciones, ó, lo que es lo mismo, si cada cambio no había de llevarles más que un minuto, lo que era muy poco suponer, se condenaban á no comer hasta pasados 6 años y 330 diás, lo cual es más ayuno del que hubieran podido soportar hasta el Dr. Tanner y Succi.

Bien es verdad que les quedaba el recurso de almorzar.

Enigma.

Soy hermano de otros 28 hermanos.

Soy siempre el primero en Roma y el tercero en París.

Vivo en el aire, en la sombra, detesto la luz y adoro sin embargo el teatro.

Sin mí no habría patria ni libertad.

Respuesta. La letra *r*.

LOS SUEÑOS.

¿Creéis en los sueños?

No lo pienso así, tal cosa sería verdaderamente absurda, tratándose de personas que disfrutan de todas sus facultades intelectuales.

No debo negar, sin embargo, que muchos tienen fe invencible en lo que durante la noche les ha pasado por la cabeza. ¿Y quién se atreverá á condenarlos por tal inocentada? ¿Quién no tiene alguna superstición?

Cuéntase que hombres superiores como el célebre orador francés Gambetta, sin duda pagando tributo á su origen italiano, creía en multitud de supersticiones. Yo he conocido hombres de muchísimo mérito que cuando les ocurría algo malo, se ponían tristes y de mal humor, pensando que el refrán que dice *bien vengas mal si vienes solo*, es verdad.

Por mi parte, os aconsejo que no creáis en tales paparruchas, pero como la interpretación de los sueños es muy divertida en sociedad, incluiré aquí una ligera enumeración de ese punto, si-

guiendo á la famosa adivinadora parisiense Lenormand.

No se olvide que Daniel y José debieron su gran fortuna á su habilidad en interpretar los sueños. ¿Por qué no habríais también vosotros de encontraros con algún magnate que recompense vuestra habilidad en descorrer el velo que oculta el porvenir?

Sin duda sabéis que en los sueños no se realiza lo que se ha visto durante las horas de la noche, sino otra cosa que es objeto de la explicación de los adivinos.

*
* *

Así, los que sueñen que se están lavando, se disculparán fácilmente de alguna acusación que se haya lanzado contra ellos, si el líquido en que se lavan está puro y es limpio; cuando el líquido está turbio ó es sucio, la justificación será casi imposible.

*
* *

El que diere en sueños la absolución, motivará la ingratitud de alguno. El que la recibiese, está amenazado de mostrarse desagradecido con la primera persona que le haga bien.

*
* *

El que ayuna en sueños está expuesto á enamorarse de una mujer muy delgada.

*
* *

Cuando dos mujeres se besan entre sí, hay traición segura. Si son dos hombres, el que sueña va á cometer alguna tontería. El que durmiendo cree estrechar en sus brazos á un animal va á perder una oreja en riña.

*
* *

El que compra, va á encontrarse antes de poco sin un real.

*
* *

El que ve un meteoro que atraviesa el espacio va á recibir un tiesto sobre el sombrero el día menos pensado.

*
* *

Soñar en la agonía de un amigo, indica que se va á salir en bien de un negocio muy difícil; si el que agoniza es uno mismo, es prueba de que se van á vencer grandes acechanzas.

*
* *

El que pega á otro durmiendo, va á tener un pleito muy desagradable. Si el que sueña recibe a tunda, va á ganar un premio á la lotería.

*
* *

Ver en sueños un águila es signo de poder; si un cernículo, de dificultades con su suegra; si un buitre, cuidado con los acreedores.

*
* *

Soñar en un esqueleto indica muerte próxima. Pero si el que queda reducido á esqueleto es uno mismo, eso significa que se vivirá tanto como Matusalén.

*
* *

Pensar en una manada de burros es testimonio de que se va á seguir el consejo de algún tonto.

*
* *

Oir el toque de oraciones es señal de buenas noticias.

*
* *

Soñar en que se acopian grandes cantidades de trigo indica que la ciudad donde vivimos va á encontrarse expuesta á mortífero sitio; ó bien que todos vuestros acreedores van á perdonaros las deudas que tengáis con ellos.

*
* *

¡Infeliz del que en sueños se cree devorado

por los negros de África! Sus acreedores van á caerle encima con indecible furia.

*
* *

Percibir el arco iris es signo infalible de que se van á perder dos dientes. Cuando lo que se nota es la Luna, la cabeza del individuo está expuesta á quedar sin un pelo, como bola de billar. No en vano llaman algunos lunas á las calvas.

*
* *

Cuando se sueña con dinero, hay que tener en cuenta diversos aspectos de la cuestión. Si se regala alguno, es que vamos á ser ricos; si prestado, vamos á reñir con alguien; si lo perdéis, es que vais á hacer un favor; si lo veis ó lo oís pero no lo tocáis, de seguro os van á convidar á una comida ó fiesta á que no podréis asistir.

*
* *

Ver astros, que no sean la Luna, indica triunfos y honores militares ó políticos, que serán obtenidos por vosotros mismos ó por personas de vuestra familia. Si los astros son opacos, dificultades; si completamente obscuros, malísimos negocios.

*
* *

Soñar con un abogado vestido de toga mani-

fiesta que va uno á sostener grandes pleitos. Si el abogado está de bata, tendremos que consultarlo acerca de una herencia; si perora, mal negocio, pues van á acusarnos de algún crimen; si se frota las manos, es que tendréis cuestiones judiciales que os dejarán sin una peseta; si el abogado se muestra humilde, es que vais á ser un personaje; si el señor licenciado manifiesta altanería, tened por seguro que sois un imbécil.

*
* *

Estar en un baile es signo de que vamos á quedar rendidos á fuerza de divertirnos; bailar rápidamente indica que vamos á tomar el oficio de saltimbanquis.

*
* *

Cuando en sueños se afeita uno, es infalible que alguien va á decirnos cosas desagradables. Si la que sueña en tener barba es una señora, su belleza está en gravísimo peligro.

*
* *

Soñar en que nos ha salido un pico, indica que vamos á perder nuestras facultades intelectuales; si el pico es de loro, vamos á comprometernos por nuestra ligereza de lengua. Cuidado con tal cosa.

*
* *

Ver en sueños unas muletas, mala señal: grandes pérdidas en dinero.

*
* *

Soñar con vacas flacas, mal año; con vacas gordas, año bueno. Así viene siendo desde José.

*
* *

El que ve á su suegra en sueños, tendrá á la buena señora detrás de sí varias semanas. Y no vivirá en paz hasta que la vea de nuevo haciendo sus baúles, en señal de viaje.

*
* *

Soñar que se ha recibido un título de nobleza, indica que algún ministro piensa en la manera de no otorgarnos lo que hemos pedido. Si el título de nobleza se lo han dado á un amigo nuestro, la cosa indica que nos van á convidar á un gran banquete.

*
* *

Quien vea un ataúd, va á quedarse solo, sin amigos ni conocidos.

*
* *

El que blasfema en sueños va á tener un ataque de locura.

*
* *

Si realizamos un acto de justicia, es que vamos á tener palabras agrias con la mamá de nuestra mujer ó de nuestra novia.

*
* *

El que sueña que se ha casado dos veces, se va á hallar en tales apuros, que no sabrá cómo salir de ellos.

*
*

Cuando veáis un tuerto, estad seguros de que alguna señorita se ha enamorado de vosotros; pero si lo que soñáis es que os habéis quedado tuertos, andad con mucho ojo en vuestros negocios, pues hay varias personas interesadas en engañaros.

*
* *

Soñar con un jorobado es para el soltero signo de que se va á casar con una persona contrahecha; si el jorobado es el mismo que sueña, señal infalible de que va á recibir algún buen garrotazo.

*
* *

Ver un bolsillo vacío, apuros y aflicciones innumerables; bolsillo lleno, indica que todo el mundo va á prosternarse ante el que sueña.

*
* *

Soñar en que un río de lodo cubre las calles, es advertencia útil para ponerse en guardia, pues se va á ser explotado. Si el río de lodo parece saltar, es que más de cuatro se proponen aplicar el refrán *á río revuelto ganancia de pícaros*. Si el río se seca de pronto, es que vuestra energía y habilidad han puesto coto á los peligros que os amenazaban.

*
* *

Ver en sueños una banda de salteadores de caminos indica que van á obligarnos á repartir lo que tenemos, y que ese reparto lo haremos á regaña dientes.

*
* *

Percibir una niebla espesa es signo de que vamos á encontrarnos completamente á oscuras en un negocio importante, sin saber cómo salir del paso.

*
* *

El que se quema en sueños hará bien de no meterse en camisas de once varas. Si la persona quemada es otra, va á enamorarse del individuo una sesentona soltera. El grado del incendio indicará la violencia de la pasión que habéis inspirado. Si el fuego tiende á llegar hasta vosotros, tened cuidado, pues corréis el riesgo de compartir el amor, á pesar de las burlas de vuestros amigos.

*
* *

Un sello encima de una carta, recomienda la discreción.

*
* *

Ver un calabozo en sueños indica que llamaréis á muchas puertas en demanda de auxilio y protección, y que todas ellas permanecerán cerradas, y sordos á vuestros ruegos los amigos que creíais más fieles.

*
* *

Soñar que hemos roto algunos vidrios es manifestación indudable de que nos van á irritar hasta tal punto, á fuerza de robos y de injusticias, que acabaremos por mandar á todo bicho viviente á paseo. Si los vidrios pertenecen á un

techo ó cierre de cristales, hay una ó más personas que están por todos los medios procurando conocer nuestra vida y milagros con malos intentos.

*
* *

El que en sueños vea un cinturón, va á ponerse horriblemente gordo.

*
* *

Ganar á la lotería es señal infalible de que vamos á quedarnos sin un cuarto.

*
* *

Ver una encrucijada es signo de que vamos á ser objeto de ataques traidores. Si nos hallamos en mitad de ella, el sueño significa que llegará un instante de nuestra vida en que necesitaremos pensar maduramente acerca de qué camino debemos seguir, pues nuestro porvenir depende de la elección.

*
* *

Cuando pasa por nuestra calle un escuadrón de caballería, mucho ojo, porque nuestros adversarios ó enemigos van á atacarnos con violencia. Por lo menos, si somos hombres políticos, nos van á poner en caricatura. La joven que sueña en eso, se casará con un oficial del arma ; si es

una señora casada, el escuadrón indica que van á dirigirse acusaciones graves y anónimas á su honra.

*
* *

El que en sueños dispara un cañón está llamado á meter mucho ruido en el mundo. Si el arma es disparada por soldados, guerra inminente ; si por paisanos, revolución ; si por algún adversario nuestro, vamos á ser objeto de violentas diatribas.

*
* *

Cuando una persona sueña que ha escupido, mire á qué hora vuelve á su casa, pues si lo hace muy tarde, le van á pedir la bolsa ó la vida.

*
* *

El que se ve dando vueltas de carnero va á caerse de su azotea.

*
* *

Quien piensa que se ha llenado de canas, hará bien en no oir más que los consejos de personas mayores; si se ve una madeja de cabellos rubios, va uno á enamorarse de alguna inglesa; si nos quedamos de pronto calvos en sueños, correremos el peligro de que ocurra así en realidad.

*
* *

Darse en sueños de moquetes, indica que nuestra suegra va á echar sangre por la nariz.

*
* *

Si se ve una llave y está en nuestras manos, es que podremos pasar por todas partes, que todas las puertas se abrirán ante nosotros. Si vemos la llave en manos de otro, ó caída en el suelo, es seguro que van á robarnos hasta el último céntimo.

*
* *

Ver una paloma blanca es ó signo de amor correspondido, ó bien prueba de que vamos á encontrarnos fácilmente libres de algún negocio grave.

*
* *

Un cuervo en sueños indica que vamos á vernos metidos entre escribanos y otros pájaros de mal agüero.

*
* *

Si el ave vista es un gallo, hay que estar muy alerta para que no nos sorprendan nuestros enemigos. Si una gallina, vamos á tener dificultades con nuestra suegra.

*
* *

Ver pasar un entierro en sueños cuando se sueña es señal de mejoría inmediata. Una persona sana que se cree asistiendo á unos funerales va á lograr brillantes victorias en sus negocios.

Si el entierro es de primera clase, la persona que sueña va á recibir un golpe en las narices.

*
* *

El que sueña que amanece va á mudar de parecer en un asunto importante.

*
* *

Ver una corona de oro, es indicio de que vamos á recibir plácemes; si es de flores, vamos á ser amados por una joven llena de virtudes y de encantos.

*
* *

Quien sueñe en un juego de damas, ándese listo, pues sus rivales aspiran á quitarle la novia ó el novio, ó á turbar la paz de su hogar, si se está casado.

*
* *

El que sueña que huye no tiene por qué inquietarse si es pobre. Pero en el caso de estar al

frente de negocios importantes, tenga cuidado con su cajero, pues el día menos pensado va á encontrárselo con los pies en polvorosa.

*
* *

Si os hacen un reto, tened por seguro que vais á ser objeto de enconadas rivalidades.

*
* *

El que en sueños se rasca va á encontrarse en compañía de lenguas maldicientes.

*
* *

Quien de pronto siente que lo desnudan va á ser víctima de robos importantes. Si el acto indicado ocurre en público, téngase por cierto que van á conocerse nuestros secretos. Si el que sueña desnuda á otro, resulta claro que se va á poner de manifiesto alguna cosa oculta.

*
* *

Soñar en una dueña indica que la persona es objeto de las atenciones de alguna señora ó señorita muy bellas. Si la que sueña en eso es una dama, ándase con ojo, pues la espían diversas personas, alguna rival, ó tal vez su marido ó su novio.

*
* *

Cuando en sueños se oye cantar un duo, se va á asistir á una disputa muy divertida entre mujeres.

*
* *

Quien crea ver un elefante, va á ser víctima de pérfidos engaños. Si el animal es un león, se tropezará con un adversario de carácter noble ; si un tigre, vais á recibir la visita de vuestro más duro acreedor ; si una hiena, no aceptéis la proposición que os haga un escribano ; si un chacal, tened cuidado con vuestra suegra; si una ballena, el fisco va á cobraros alguna cuenta atrasadilla; si un toro, vais á casaros muy pronto, en caso de que ya no lo estéis; si un asno, os van á elegir diputado; si un caballo, vais á recibir una invitación para ir de caza ; si una serpiente, desconfiad de las palabras dulces y de las miradas insinuantes de las hermosas.

*
* *

Si se sueña que le han puesto á uno una cataplasma, téngase por cierto que las dificultades en que la persona se halle necesitan para ser curadas remedios radicales.

*
* *

Cuando se ve un yunque, hay que apretar en

la resolución de los negocios, antes de que empeoren las circunstancias.

*
* *

Hallarse en un coche de lujo indica que se está en el camino de la fortuna. Cuando se va en el pescante, hay que tener cuidado con los negocios en que uno anda metido. Si uno va atrás en el coche es que se sigue mal camino.

*
* *

Ver barcos es señal de que se estará indeciso mucho tiempo en asuntos de extraordinaria gravedad.

*
* *

Una escalera en sueños es signo manifiesto de que vamos á mejorar de fortuna; pero si la escalera se mueve, esa suerte será fugaz, y estamos expuestos á rompernos el bautismo al caer.

*
* *

El que hace en sueños discursos, difícilmente logrará pronunciarlos iguales en público. Guárdese de querer hacer gala de elocuencia, pues lo silbarán sin misericordia.

*
* *

Quien sueña en destierro ó con desterrados,

necesitará hacer un largo viaje y sin mucha voluntad de ello, pero sus negocios exigirán que abandone todo para trasladarse á lejanas tierras.

*
* *

Quien sueña con una estufa va á hacer varios negocios con rapidez eléctrica.

*
* *

Cuando se ve un fantasma, es seguro que vamos á hallarnos recargados de trabajos intelectuales.

*
* *

Ver harina en sueños es signo de que debemos aprovechar la ocasión, por aquello que dice un refrán: cuando Dios da harina, viene el diablo y se lleva el saco.

*
* *

Soñar en fiestas indica que no hay gusto sin disgusto y que bajo las rosas aparentes que se presentan en nuestro camino suelen hallarse abrojos que nos causan en ocasiones muchísimo daño.

*
* *

Una red es signo de que van á tratar de envol-

vernos en algún mal asunto, y que las mallas hechas por nuestros enemigos alrededor serán tan tupidas y recias que nos costará esfuerzos hercúleos el deshacerlas.

*
* *

Quien sienta silbar en sueños una flecha, tenga por infalible que algo malo ó bueno va á pasar á su lado sin detenerse un segundo, y con tal rapidez que no habrá medio de evitar el daño ó el beneficio.

*
* *

El que sueña con una escoba va á ser castigado por su mujer.

*
* *

Quien piense estar rodeado de locos va á pasar un año muy divertido.

*
* *

Cuando se nos presente una señora ya entrada en años, seca y reseca, sentada al piano y atronando los aires con sus canciones, pongámonos en guardia contra las acechanzas de las mamás, si somos solteros, pues alguna nos ha echado el ojo encima para casarnos con su niña.

*
* *

Cuando nos veamos dando vueltas de carnero

en sueños, es inevitable que nos paguen nuestros créditos con buenas palabras y nada más. Si tenéis deudores, hacedles la cruz.

*
* *

El que durmiendo sueña que duerme es un hombre listo entre los listos, sabio entre los sabios, prudente entre los prudentes, que nunca se equivocará, que hará lo que le diere la gana, cuyos negocios saldrán á pedir de boca, siempre y á toda hora.

*
* *

Tropezar con un borracho indica que nuestros adversarios y enemigos tendrán tan poco tino que será muy fácil dar al traste con sus planes ; pero si los borrachos somos nosotros, vuélvase la oración por pasiva.

*
* *

La señorita que se cree en un almacén donde le ponen guantes, esté tranquila. Pronto van á pedir su mano.

*
* *

Quien sueña que tiene la gota, va á pagar una deuda antiquísima, en que ya no piensa el acreedor. Lo mejor en tal caso es olvidarla también.

*
* *

El que se imagina haber caído en un abismo, va á penetrar profundamente algún misterio. Si en el fondo del abismo hay rocas puntiagudas, el soñador debe persuadirse de que en pago de sus trabajos van á darle alguna buena tunda.

*
* *

Soñar con que se traga uno el anzuelo, es mala señal : nos van á jugar una mala partida. Si los que hacemos tragar el anzuelo á los otros somos nosotros, vamos á hacernos ricos por medios ilícitos.

*
* *

Ver en sueños un heraldo es prueba de que nos van á retar, pero en ese desafío será vencido el adversario.

*
* *

El que sueña estar en un callejón sin salida, dése por feliz pues tiene en su mano medios inmensos de hacer fortuna.

*
* *

Pensar que se tiene una indigestión debe calmar nuestra sed desenfrenada de riquezas, pues no todo lo que se come se digiere.

*
* *

Quien vea una cama preparada para acostarse, viva en paz, pues ningún peligro lo amenaza. Pero si el lecho está en desorden, no se cierre más que un ojo, pues la vigilancia es indispensable.

*
* *

Encontrarse metido en un pantano, es prueba de que, haciendo de las tripas corazón, hemos atacado enérgicamente las dificultades que nos amenazaban. Mas, si al mismo tiempo oímos grande alboroto de ranas, es evidente que nuestra energía suscitará contra nosotros cólera general. Mucho cuidado, pues.

*
* *

El que en sueños tiene celos, no olvide el refrán : la mujer casada, la pata quebrada y en casa.

*
* *

Quien piense estar quitando una liga á una dama, se verá expuesto á lo siguiente : si la señora es libre y joven, casorio seguro; si es casada, recepción de alguna buena paliza; si es vieja y fea, vamos á ser objeto de una silba general.

*
* *

El que vea en sueños un molino de viento, láncese atrevido á las mayores empresas. No tema, no, desplegar sus alas. Lo peor que puede sucederle es lo que á Icaro, quien por tenerlas de cera, se encontró con que se las derretía el sol, y viniendo á tierra se rompió el bautismo.

*
* *

El que ve fabricar un nido va á formarse mil castillos en el aire; el que quiere coger uno de aquellos objetos, va á encontrarse con que el pájaro ha volado.

*
* *

Quien sueñe que está en medio de un campo en noche obscura y tenebrosa, va á encontrarse completamente desorientado en sus negocios. Hay que apretar firme, sin fiarse del destino. Recuérdese el proberbio : Ayúdate, que Dios te ayudará.

*
* *

Estar en un oasis es anuncio de que vamos á ser dichosos.

*
* *

El que siente que lo arrojan al mar, considé-

rese seguro de grandes peligros. Si el que sueña arroja al mar á otro, pesca abundante.

*
* *

Marido que sueña con su mujer, tenga por probable que ella no hace lo mismo con él.

*
* *

Si dormido pensáis en vuestra suegra, estáis amenazado de guerra sin cuartel, ó bien vais á vivir por mucho tiempo en paz octaviana. Sin embargo, lo primero es lo probable, por aquello de : llama al diablo y lo verás venir.

*
* *

El que sueña que ha pagado á su sastre, hará la corte á una señorita que lo despedirá de un buen puntapié.

*
* *

Quien en sueños se imagine que todas las mujeres lo adoran, tenga por evidente que todas se ríen de él.

*
* *

Soñar con una tempestad, anuncia espectáculos grandiosos, pero tal vez demasiado emocionantes.

*
* *

Cuando se oiga el arrullo de las palomas, téngase por seguro que por más que hagamos, la señora de nuestros pensamientos nos rechazará.

*
* *

Quien coma pimientos en sueños va á ser víctima de alguna broma que le hará poquísima gracia. Lo mejor es hacer buena cara.

*
* *

Quien soñando resuelva problemas, esté persuadido de que va á hacer un magnífico matrimonio, y si no él, alguno de los suyos.

*
* *

El que se crea objeto de un rapto, va á encontrarse con que le devuelven dinero que prestó hace mucho tiempo.

*
* *

Soñar que uno está roncando anuncia que en el porvenir canonizarán á nuestra mamá política.

*
* *

Ver cintas en el aire, indica que nos van á dar una condecoración.

ESCAMOTEOS Y ENTRETENIMIENTOS MARAVILLOSOS.

Cambiar un cuarto en una pieza de dos pesetas.

En menos de medio minuto se puede abrir la mano cuatro veces cerrándola otras tantas, y haciendo que en cada una de ellas se presente diferente espectáculo.

La primera vez se enseña en la mano una pieza de cinco céntimos, un cuarto.

Se cierra la mano, se la abre de nuevo, y aparece una moneda de plata.

Vuelta á cerrar la mano. Al abrirla otra vez, vese el cuarto.

Cabe aún cerrar y abrir sin que haya moneda, y cerrar y abrir otra vez, mostrando la pieza de moneda.

La explicación de este entretenimiento es muy fácil. Se prepara un cuarto muy bien limado y plano, y una pieza de plata del mismo diámetro, también perfectamente limada y plana.

Luego se las suelda una con otra, de tal modo

que, según el lado por donde se la presente, así parecerá de cobre ó de plata.

Empiézase por mostrarla en la punta de los dedos. Todos la creen de cobre. Entonces se cierra la mano y al efectuarlo se deja caer sobre la palma de la misma la moneda, que se invierte, con lo cual al abrir de nuevo la mano, todos los espectadores creen que es de plata.

Al abrir la mano, se deja caer la moneda sobre los dedos invirtiéndola y así se hará que se mostrarán alternativamente dos piezas de moneda, una de cobre y de plata la otra.

Cuando se desee hacerla desaparecer, se aparenta que se la cambia de mano. En tal virtud, se hace como si se pasara la moneda de la derecha á la izquierda; pero se la conserva en aquélla, cerrando rápidamente la izquierda. Cuando el prestidigitador es hábil, los espectadores quedan persuadidos de que realmente pasó la moneda de la derecha á la izquierda, cuando no ha sido así.

La mano izquierda cerrada (y vacía) se presenta ante una persona de la reunión, que sopla encima. Ábrese el puño en el acto, y no se ve moneda alguna.

En ese instante, y aparentando que se indica al espectador dónde debe soplar otra vez, se pasa la mano derecha sobre la izquierda; déjase caer entonces la moneda de la derecha á la izquierda y cuando, después de soplar en esta última, se la enseña abierta otra vez, la moneda fugitiva se halla allí.

Si el ejecutante es diestro, los espectadores experimentarán ilusión completa.

Saco maravilloso.

Se toma un saco y se enseña á la concurrencia. Está vacío. El pretidigitador lo vuelve, nada. Entonces dice:

— Este saco, Señoras y Señores, sería digno de figurar en las mil y una noches. Diómelo un sultán asiático, en recompensa de un pequeño servicio, y les aseguro á Vds. que es una verdadera providencia. ¿Estoy de caza, sin comer? Pues digo al saco que necesito un huevo, ó dos ó diez, y sin más tardar la gallina misteriosa me los proporciona.

Al efecto, nuestro hombre saca un huevo, luego dos, luego más, hasta formar verdadera colección: el público queda estupefacto.

¿Cómo se ha producido el fenómeno? Muy fácilmente.

El saco tiene doble fondo, en el cual se colocan huevos ú otros objetos. Los huevos han de estar vacíos, tanto para que no vayan á convertirse en tortilla, cuanto para que el fondo no parezca recargado.

En el fondo interior se practica de antemano una pequeña abertura por donde va el prestigiador sacando los huevos. Y como los demás se hallan encerrados en el doble fondo, cabe invertir el saco sin que ocurra nunca accidente.

Finalmente, el prestidigitador puede sacar á la vez uno ó más huevos.

La dificultad de este entretenimiento es grande, pues los espectadores notan la maniobra al cabo de algunos segundos de atención. Por eso conviene que hable bastante el jugador, si no quiere que los ánimos se consagren á averiguar su secreto.

Ahí tenéis revelado un método que de seguro os ha parecido misterioso en mil ocasiones.

Manera de levantar á un hombre, sea cual fuere su peso, sin más fuerza que la de ocho dedos y el aliento.

En un librito de Blismón (1) se describe esta experiencia, que doy por lo que vale, sin garantizar su resultado en todos los casos. La describiré literalmente :

Se acuesta un hombre encima de una mesa que tenga por lo menos el largo de su cuerpo y un metro de ancho, para que así sea fácil rodearlo. Las dos piernas bien tensas y los dos talones perfectamente adaptados uno contra otro. Colócanse alrededor cuatro personas, poniendo el índice de cada mano á distancias espaciadas, con objeto de levantar á la persona así que se dé la señal.

La persona que está colocada á la derecha de

(1) Delaru, editor, París.

la que se trata de levantar, sopla con la boca sobre el cuerpo, en la dirección de la cabeza á los pies y eso hasta el centro del cuerpo.

La que está junto á ella, sopla desde la cintura á los pies.

La otra, por la izquierda, desde los pies hasta la cintura.

Y la cuarta, también por la izquierda, desde la cintura hasta la cabeza. De ese modo se forma alrededor del cuerpo de la persona acostada una corriente de aire, pues los cuatro individuos que van á levantarla repiten durante largo rato la operación de soplar.

Entonces, á una señal dada, cada uno de los cuatro levanta con sus dos índices á la persona acostada, que, con asombro de los asistentes la ven separarse de la mesa, sin comprender cómo es posible, con solos ocho dedos, levantar masa semejante.

El autor citado explica esta experiencia por el movimiento del aire atmosférico producido por el soplo de las cuatro personas. Quiere decir sin duda que encima del hombre recostado se hace una especie de vacío que permite levantarlo.

Adivinar el número pensado.

Pídase á una persona que piense un número; dígasele que lo triplique, y luego que saque la mitad si es una cifra par, ó que indique cuál es la

mayor mitad si la división no puede hacerse exactamente.

Luego haréis triplicar también esa mitad, y preguntaréis cuántas veces está contenido en ella el número nueve.

El número pensado será el doble de ese número de veces, si pudo obtenerse la mitad exacta; si no, será el doble más uno.

Ejemplos : Sea 6, el número pensado. Se le triplica, 18; mitad 9; nueva triplicación, 27.

¿Cuántas veces está contenido 9 en ese? Tres: luego el número pensado será 6.

— Sea 5 el número pensado. Su triplo es 15, que no puede ser dividido por 2. La mayor mitad es 8; triplicada, 24, en cuya cifra entra 9 dos veces. Luego el número pensado es 4 más 1=5.

Hacer pasar una moneda de una mano á otra varias veces seguidas, teniendo extendidos los brazos y sin moverlos.

Enséñase en una mano una moneda pequeña de plata, medio chelín por ejemplo. Preséntase también la otra mano á los espectadores, y se les llama la atención para que observen bien que no hay nada en ella.

Entonces se cierran ambas manos, se extienden los brazos, y se ordena á la moneda que estaba en la izquierda que pase á la derecha. Al abrir se nota que el cambio se ha efectuado realmente. Vuélvense á cerrar los puños, mándase á la mo-

neda que pase otra vez á la mano donde estuvo primero, y así resulta. Ese juego se ejecuta tantas veces como se quiera.

La explicación de lo dicho no es difícil, cuando la moneda es pequeña.

Se pega una monedita en la uña del dedo del corazón, de tal modo que al cerrar la mano vaya aquélla á dar en el montículo que sirve de base al dedo pulgar. Cuando se abre el puño, como lo que se vuelve hacia los espectadores, es la palma de la mano, la monedita pegada á la uña del dedo del corazón no se ve.

En la palma de la otra mano se coloca una moneda igual untada con la misma substancia que la otra.

Así pues, al presentar por primera vez á los espectadores, tenemos:

En una mano, una monedita pegada á la uña del dedo del corazón, la cual nadie puede ver.

En la otra, una monedita igual presente en la palma de dicho miembro.

Todo se reduce á cerrar las dos manos de tal modo que la monedita pegada á la uña del dedo del corazón se despegue por el roce y quede en la palma de la mano; y á que la monedita análoga, que se ve en la palma de la otra mano, adhiera á la uña del dedo del corazón de la misma.

Con presiones apropiadas, y alguna práctica se obtendrá fácilmente el resultado apetecido.

Basta luego continuar, haciendo que alternati-

vamente se pegue y se despegue cada una de las moneditas para que se presenten ya en la palma de la mano izquierda, ya en la de la derecha.

El público cree que toda esa operación se efectúa con una sola y misma moneda, cuando en realidad hay dos. De ahí, por otra parte, la necesidad de que las dos piezas sean pequeñas.

LA BUENAVENTURA POR LAS LÍNEAS DE LA MANO.

Las líneas de la mano cuyo examen conduce á la adivinación del carácter, y por la del carácter á la del porvenir de la persona son las siguientes:

La *raseta*, compuesta de dos ó tres líneas transversales que se encuentran en la juntura de la palma de la mano con el brazo.

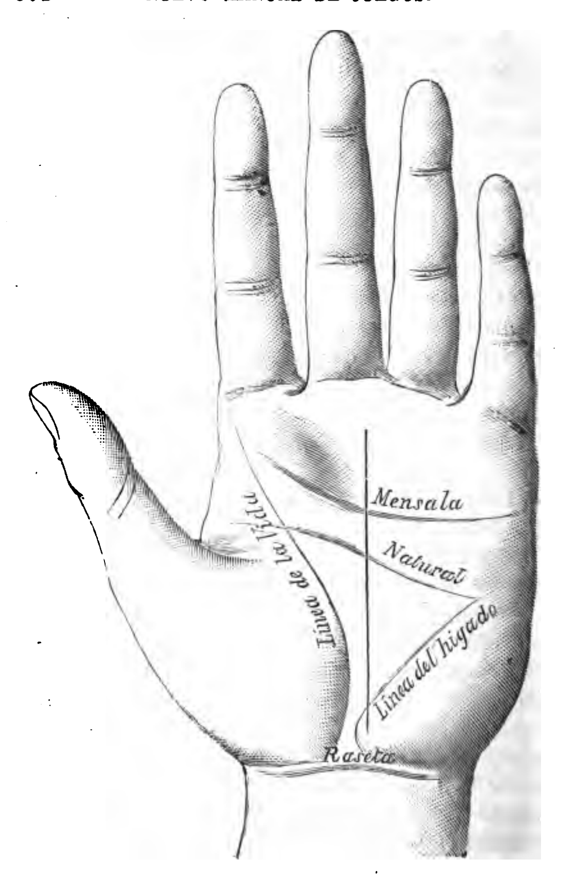
La de la *vida*, que sirve, por decirlo así, de frontera á la base del pulgar.

La *mensala*, que va del monte de Mercurio (véanse las figuras) al de Júpiter.

La de *hígado* ó *hepática*, que va en general de la extremidad inferior de la línea de vida á la natural, cerrando por decirlo así el triángulo.

Hay que considerar además los montes de Júpiter, de Saturno, del Sol, de Mercurio, de Venus, de la Luna, y la llanura de Marte.

Con esos elementos, una persona hábil y elocuente tiene más de lo necesario para entretener á las personas reunidas en sociedad, asegurándoles que conoce su cáracter y en consecuencia su porvenir, pues tal y no otra es la significación que tiene la buenaventura, sea obtenida con car-



tas, ó por la inspección de las líneas de la mano.

Hay además varias líneas secundarias.

No es posible desconocer, sin embargo, que la forma de las líneas de la mano, así como la de la mano misma, y en general la estructura del cuerpo y el rostro, indican lo que es una persona. No en vano ha prestado fe á las apariencias durante siglos y siglos nuestra pobre humanidad.

Tomando; pues, las cosas en conjunto, es decir, no negando que el aspecto de la mano tenga importancia, pero sin afirmar por eso que de ahí pueda deducirse cuál es el carácter, genio y porvenir de la persona; considerando todo esto más bien como entretenimiento que como otra cosa, hablemos un tanto del particular.

Si las líneas de la mano están bien trazadas, sin solución de continuidad, si se presentan bien desarrolladas, indican buen carácter y por tanto porvenir dichoso, toda vez que, en general, los que mejor viven y los que más prosperan son las personas de buena composición.

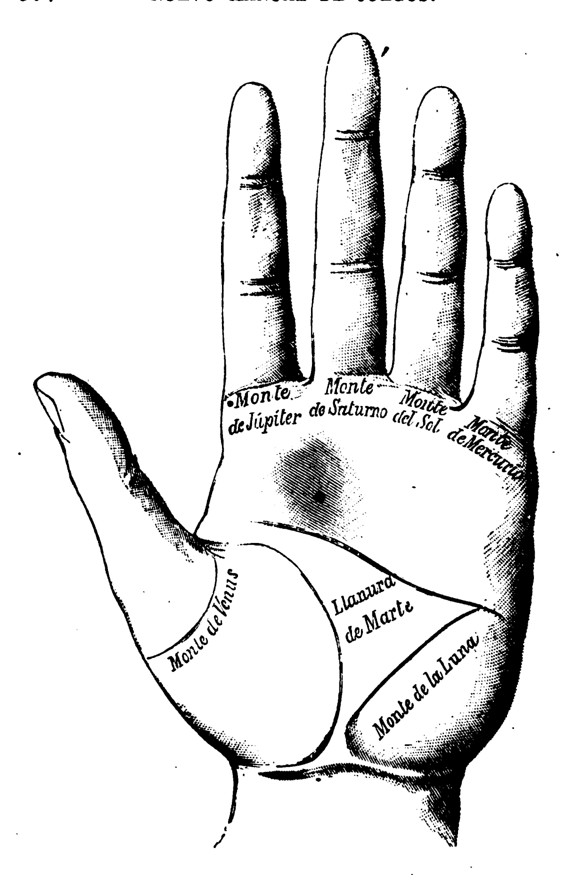
Es natural inducir que las líneas mal hechas son señal del carácter contrario.

En la mujer, las líneas profundas, bien hechas, indican carácter resuelto y viril.

Si la línea es continua y entera, indica la perfección en lo que significa.

Cuando la línea es rota ó está cortada por rayitas diversas, el principio de la misma carece de solidez. Esas rayitas transversales casi anulan la propiedad indicada por la línea principal.

Hablemos ahora en particular de cada línea.



La línea de vida es considerada, gracias á su

posición en la mano, como la principal, la que indica el carácter y condición de la persona, y la energía de su existencia.

Si esa línea es prolongada, profunda, si está perfectamente caracterizada, si presenta aspecto uniforme, la índole de la persona será buena, y en consecuencia todas las probabilidades están de parte de larga y dichosa existencia.

Pero esa línea tiene otras significaciones.

La línea de vida más ancha y profunda en ciertos puntos que en otros da á entender que la persona está sujeta á ataques de ira y de cólera.

Cuando esa línea es larga, si la natural no va á unirse con ella, el carácter es violento y brutal.

¿Por qué? Vaya Vd. á saberlo; así lo aseguran los nigrománticos y conviene que acepten como bueno el dato los que diciendo la buenaventura quieran pasar el tiempo.

La línea de vida interrumpida de manera brusca, da á entender que la persona morirá de muerte violenta, ya sea ésta resultado de un crimen ó de un accidente grave.

Si la mencionada línea es corta y ancha, el temperamento de la persona es frío.

Gruesa, estamos en presencia de un guerrero, es decir, de un genio militar, que se habrá revelado ó no, y que se revelará ó no, según las circunstancias.

Línea gruesa y roja, carácter sensual.

Ancha y de poco color, carácter dado á la infidelidad.

Encarnada y tortuosa hacia el punto de enlace con la línea natural, la línea de vida significa charlatanismo, falsedad y lascivia.

Los puntos, rayitas y estrellas que rodean á la línea de vida deben tenerse en cuenta para la formación general del retrato moral de la persona. Puede decirse que si todas esas cosas tienen aspecto agradable, son indicios favorables para el carácter de la persona; si son desagradables de forma, el genio de la persona será influido desfavorablemente.

Una cruz en la base de la línea de vida, junto á la raseta, es señal segura de ruina.

Si la figura es un cuadrado, es probable que la persona muera en el destierro.

*
* *

La línea natural nace debajo del monte de Júpiter, y en general forma un ángulo, que se llama supremo, por su unión con la línea de vida.

Si ese ángulo existe, el carácter de la persona será noble y generoso.

Cuando ese ángulo no se forma, el carácter de la persona es malo, y el individuo sujeto á las pasiones, inconstante, ligero, infiel, poco apegado á los honores, á las riquezas y al afecto que le tributan. Mientras mayor sea la distancia entre esas dos líneas, más acentuados se presentarán esos malos caracteres.

Pero si hay algunas líneas pequeñas que sirvan

de lazo de unión á las anteriores, el anterior carácter se suaviza un tanto.

Si la línea natural parece como borrada, hay que temer una muerte violenta.

Esa línea recta, distinta, bien determinada, anuncia vida larga y feliz y salud perfecta.

Ancha y larga, carácter brutal y áspero.

La línea natural atravesando toda la mano anuncia locura posible.

Inclinada hacia la línea de vida y la raseta, indica dicha segura.

Si se desarrolla formando círculo hacia la línea mensala, supone brutalidad.

Línea natural tortuosa es signo de que las personas más cercanas á nosotros nos harán traición.

Los puntos alrededor de la línea natural dan á entender que son indicio de enfermedad en la vista ó los oídos.

La línea natural interrumpida es señal de carácter infiel en el matrimonio. ¡ Cuidado con eso !

Unida á la mental, hay que temer la muerte por caída ó envenenamiento.

La línea natural cortada por la de vida, cuando además va á reunirse con ellas la mensala, indica astucia y malicia.

Una estrella junto á la línea natural da á entender que se recibirán grandes herencias de personas con las cuales no nos unen lazos de familia.

*
* *

La línea de vida representa en la mano al corazón; la natural al entendimiento; la del hígado, sin duda por aquello de que mientras más ó menos bilis se segrega es mayor ó menor la mala disposición de la persona, sin duda por eso la línea del hígado señala particularidades importantes relativas al carácter físico.

Esa línea debe cortar la de vida y la natural. Si es recta y continua, indica complexión robusta.

Si se junta con la línea de vida y no con la natural, la complexión es un tanto irregular, y la persona se halla sujeta á las enfermedades del estómago.

Bifurcada hacia la parte de la línea de vida, es signo de natural perverso, ó por lo menos de glotonería.

Si otras líneas la cortan, se estará muy expuesto á las enfermedades que resultan de exceso de frío.

Interrumpida y desunida, pero continuada por otras, el natural será vigoroso, refractario á los padecimientos.

Profunda, larga, ancha, continua y de buen color, manifiesta la feliz circunstancia que resulta de la armonía de todas las funciones físicas, esto es, alegría, vida feliz.

Cuando en la mano no se nota rastro de la línea del hígado, el carácter es perezoso y el individuo está sujeto á malas digestiones.

Si llega á tocar la natural, téngase por cierto

que el individuo es modesto, piadoso y amable.

La persona cuya mano presenta una línea del hígado que va desde la raseta hasta el monte de Júpiter, llegará á conseguir grandes riquezas y honores.

Si la línea en cuestión es tortuosa y mal hecha, el individuo estará sujeto á pequeñas molestias que alterarán su carácter, haciéndolo doble y solapado.

Línea del hígado ancha y perfectamente recta da á entender que la vida de la persona será feliz, sin pesares ni enfermedades.

Cuando no toca á la de vida, es segura la vanidad, la inconstancia, la falta de fe, la perversidad del carácter y la tendencia al asesinato.

La línea bien formada pero sin llegar hasta la de vida ó la natural, supone lascivia.

Si toca á la de vida pero no á la natural, de seguro la persona es infiel y ligera de cascos.

En fin, línea del hígado que corte á la natural y á la de vida, es indicio de costumbres irreprochables y equilibrio perfecto de las facultades intelectuales.

*
* *

La mensala ó línea mental sirve para conocer exactamente todas las acciones del individuo.

Cuando es recta, continua, entera, profunda y aparente, anuncia robustez y numerosa prole.

En el caso contrario, la indicación será completamente opuesta á la anterior.

Cortada por líneas pequeñas, ramificaciones, digámoslo así, de la principal, manifiesta agudeza de ingenio, pero debilidad física considerable.

Si esas ramificaciones se extienden hasta la línea natural, debe temerse alguna enfermedad prolongada y muy debilitante.

La curva de la línea mensala vuelta hacia la raseta, sobre todo si su extremidad apunta hacia el índice, cosa por fortuna casi nunca vista, indica un monstruo de maldad.

Cuando no pasa del monte de Saturno, pobreza continua.

De prolongarse hasta cortar el monte de Júpiter, son seguras la avaricia y la crueldad.

La línea mensala rota é interrumpida anuncia que la persona será perseguida encarnizadamente por sus enemigos.

Ancha y profunda hasta el monte de Júpiter, brutalidad y cólera.

Cruzada por multitud de pequeñas líneas ó rayas, carácter infiel.

Bifurcada al principio, es decir, debajo del monte de Mercurio, anuncia enfermedades gravísimas.

En el centro, señal de tristeza y de melancolía.

En la extremidad, corazón infiel, y si la persona es una mujer, amores apasionados y sin dicha.

Cuando parten de la línea natural otras varias, casi perpendicularmente, y en dirección de la llanura de Marte, es indudable la multiplicidad de enlaces matrimoniales, uno por cada línea.

Si las líneas parten de la natural, pero en el

sentido de los montes, cambia la predicción: esas líneas á través del monte de Saturno, charlatanismo y mentiras; á través del monte del Sol, grandeza intelectual.

La línea mental indica vida desarreglada cuando está mal hecha, de tal modo que casi se confunde con la natural.

Si la mental y la natural se juntan formando ángulo, grandes desgracias físicas y morales.

Cuando el ángulo supremo está formado no sólo por la natural y la de vida, sino que también va á reunirse con ellas en ese punto la mensala ó mental, la vida de la persona será un tejido de infortunios.

Si la línea natural falta en la mano, y la mensala va á juntarse con la de vida para formar el ángulo supremo, el individuo presentará gran irregularidad de carácter, pasiones violentas, mala índole y tal vez muerte trágica en riñas y pendencias.

*
* *

La raseta es más bien un espacio que una línea. Dase en efecto aquel nombre á la parte comprendida entre la línea que limita la mano y la que da principio al brazo.

Cuando ese espacio tiene forma agradable, buen color, y está surcado por otras líneas, el carácter y la complexión de la persona son excelentes. Lo contrario ocurre en el caso opuesto.

Si la línea que separa la mano del brazo es

continua, profunda y perfectamente determinada, se está en presencia de una persona feliz y tranquila.

Las líneas que partiendo de la raseta se encaminan hacia la palma de la mano, son señales casi infalibles de que la persona ha de sufrir en su vida grandes desgracias.

Pero cuando esas líneas se prolongan hasta enlazar con la natural, hay muchas probabilidades de que los bienes del sujeto recibirán grandes aumentos, sea porque heredare ó porque haya de ganar mucho dinero en los negocios.

Si las líneas del punto de enlace del brazo con la mano son cuatro, el individuo tiene asegurados ochenta años de existencia.

En general, cada una de esas líneas significa sesenta años de vida.

Dos líneas que, partiendo de la raseta van á formar ángulo agudo en la palma de la mano, indican herencia cuantiosa.

Otras dos líneas que de la raseta se encaminen hasta la mensala ó mental, dan á entender pobreza é inconstancia invencible.

La línea que, saliendo de la raseta vaya á costar la de vida, anuncia enfermedad.

Por el contrario, si las líneas que siguen esa dirección son dos, y algo curvas, es seguro que se realizarán ganancias considerables.

Una línea que vaya de la raseta hasta el monte de Júpiter, denota que se recibirá durante la vida alguna misión que no será posible rea-

lizar más que por medio de grandes viajes.

Cuando las líneas sean dos, esos viajes darán honra y provecho al individuo.

Las mujeres que en el espacio llamado raseta tienen varias crucecitas formadas por rayas, serán en extremo castas.

Cuando la cruz es única y está en el centro, la que la posea sufrirá la desgracia de quedar viuda á los treinta años.

*
* *

Hablemos ahora de los montes.

Cuando el monte de Venus es redondeado, de aspecto suave, la persona es dada al amor.

Si esa parte de la mano presenta extraordinaria prominencia, la afición del sujeto á la armonía y la música será notable.

La depresión de esa parte es signo de lascivia y de hipocresía.

El monte de Júpiter bien formado indica una persona de espíritu benevolente, bueno y justo. Eso cuando no está surcado por líneas; si hay algunas de estas transversales, son seguros los honores públicos y las riquezas.

Por lo que toca al monte de Saturno, si es elevado y carece de líneas, anuncia vida libre de toda clase de inquietudes; pero si es deprimido y está surcado por varias rayas, el individuo pasará grandes trabajos.

Cuando el monte del Sol es elevado y está cruzado por líneas rectas, la persona ama y será

amada, poseyendo además ingenio considerable. En el caso contrario, si el monte es bajo y tortuosas las líneas que lo surcan, el individuo tendrá las condiciones contrarias á las ya dichas.

El monte de la Luna, sin líneas, y de suave pendiente, es señal de buena índole. Cuando el aspecto es contrario, el sujeto es inconstante y malo.

Para concluir, el monte de Mercurio algo deprimido es señal de astucia, mentira y mala fe; pero si la forma de esa parte de la mano cambia, modifícanse al mismo tiempo las cualidades morales apuntadas; esto es, la persona carecerá de inteligencia y astucia.

*
* *

La llanura de Marte, que resulta de la forma y disposición de las diversas líneas y montes, es como el campo donde batallan las distintas cualidades y pasiones del individuo. Hay, pues, que examinarla atentamente, para tener noticia exacta del carácter y acciones de la persona.

*
* *

Con esos elementos, ya se puede pasar el rato diciendo la buenaventura. Aplicando un poco de atención, los que fueren de suyo elocuentes lograrán verdaderos triunfos en las reuniones de sociedad por este medio.

FIN.

ÍNDICE.

SECCIÓN PRIMERA

Juegos diversos.

SECCIÓN SEGUNDA.

París. — Librería é Imprenta de Ch. Bouret.



